S.T.A.L.K.E.R.

LE JEU DE PLATEAU

LIVRET DE RÈGLES

TABLE DES MATIÈRES

L'Univers de S.T.A.L.K.E.R. 2
Crédits 3
Liste du Matériel 4
S.T.A.L.K.E.R. Le Jeu de Plateau 6
Commencer la Campagne 7
Exploration de la Zone dans le classeur de Campagne 8
Mise en Place de la mission dans le Guide des Missions 10
Plan de mission 12
Tuiles et cases 12
Portée 14
Ligne de Vue (LdV) 15
Cartes Environnement 16
Pions sur le Plan de mission 17
Jouer la mission 18
Phase d'Événement 18
Phase des Joueurs 19
Tours 19
Actions 19
Actions de Base 20
Radiations Environnementales 22
Attention 22
PDA et Équipement 23
Attaque des Stalkers 27
Blessures des Ennemis 28
Pions Statut 29
Phase des Ennemis et de la Zone 30
Activation des Ennemis 30
Ennemis 31
Règles de Déplacement des Ennemis 32
Attaque des Ennemis 33
Exposition aux Radiations et Réduction de l'Irradiation 35
Défausse des Pions 35
Réduction de l'Attention 35
Effets de Fin de Round 35
Anomalies 36
Mode Stalker Solitaire 38
Territoires Perdus 39
Tableau Comparatif des Entités 40
Glossaire des Symboles 41
Glossaire des Silhouettes 42
Index 43
Résumé des Règles 44

L'UNIVERS DE S.T.A.L.K.E.R.

L'univers de S.T.A.L.K.E.R. est similaire au nôtre, si ce n'est que certains événements sont venus altérer le cours de l'Histoire. Les différents jeux permettent d'explorer une version alternative de la zone d'exclusion de la centrale nucléaire de Tchernobyl ou, en abrégé, la Zone, une région remplie d'anomalies, de mutants, de factions en guerre et d'indicibles secrets.

La Zone doit son existence à l'accident de la centrale nucléaire de Tchernobyl en 1986, qui a irradié la région et l'a rendue pratiquement inhabitable. Par la suite, elle est rapidement devenue le laboratoire d'essai de diverses expériences clandestines, qui ont culminé avec un second incident dans les années 2000. Les sujets mutants de ces expériences errent désormais dans la Zone. Cette dernière est en outre parsemée d'anomalies, des lieux où les lois habituelles de la physique ne s'appliquent pas. La Zone attire une foule d'individus de tout poil : des scientifiques avides de découvrir ses secrets aux zélés Monolithes, un ordre de guerriers fanatiques qui prétend « protéger » la Zone de toute influence extérieure, en passant par Devoir et Liberté, deux factions opposées ayant chacune leur propre vision de la Zone et de son avenir. On y trouve également de simples marchands ou des bandits, qui tentent de tirer profit de ce lieu hostile.

Vous, les joueurs, allez endosser le rôle de Stalkers, explorateurs, chasseurs de primes et autres aventuriers qui arpentent la Zone. La plupart, guidés par l'appât du gain, sont en quête d'artefacts, des objets ordinaires auxquels les anomalies ont conféré des capacités hors du commun. D'autres ont des motivations plus personnelles, comme trouver un remède miraculeux pour l'un de leurs proches ou tout simplement prouver au monde qu'ils peuvent survivre à tout ce que la Zone leur réserve.

La zone d'exclusion de Tchernobyl est un véritable microcosme, intensément hostile. Entrez-y à vos risques et périls.

CRÉDITS

Dédié à la mémoire de Łukasz Orwat, le meilleur d'entre nous.
Puissions-nous te retrouver un jour.

Un Jeu de : Paweł Samborski

D'après : Les jeux S.T.A.L.K.E.R. de GSC Game World

© 2024 GSC Game World Global Ltd.

Conception du Jeu : Paweł Samborski

Tests et Développement : Michał Oracz, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński

Tests Internes : Ernest Kiedrowicz, Łukasz Krawiec, Piotr Krejner, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński

Livret de Règles et Exemple de partie : Konrad Sulżycki, Paulina Włodarczyk

Conception Narrative : Marcin Mortka, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

Écriture : Marcin Mortka, Maciej Głowacki, Michał Gołkowski

Corrections : Matt Click, Daniel Morley

Relecture : Matt Click, Daniel Morley, Tyler Brown, Jeremy Freeman, Wiktoria Ślusarczyk

Direction Artistique : Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Conception Graphique : Adrian Radziun, Łukasz Styrna, Michał Lechowski, Karolina Łaski-Getka, Katarzyna Litka, Michał Stachowiak

Illustrations : Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Agnieszka Szade, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak

Conception des Personnages : Ewa Labak, Agnieszka Szade

Modélisation 3D : Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki

PAO : Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak, Kinga Janik

Production : Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Pyszczek, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Équipe GSC Game World : Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova, Maksym Tkachenko

Soutien spirituel : Adrian Komarski, Anna Lis-Wilkosz, Jordan Luminais

Remerciements : Paul Grogan, Peter Groome, Justyna i Marcin Olejarz, Dominik Ilski, Jakub Jasiński, Jacob Markson, Grzegorz Stroczyński, Weronika Sobota, Łukasz Cabak, Richard D Breault, Franciszek Stępniewski-Janowski, Emily Markson, Szymon Kulka, Jeffrey Campbell, Ashley Justyne Hightower, Diego García González, Felipe Pérez Palencia, Krzysztof Piechnik, John Garcia, Alain Concepción Romero, Kuba Błachut, Przemysław Wójcik, Karolina Stefaniak, Szymon Sobota, Michal Plata, Rigo Garcia, Dennis Lukasiewicz, Grzegorz Cichoszewski avec l'équipe 7siekier, Jacek "Crom" Kowalski, Wojciech Liwanowski. Et merci à tous ceux qui nous ont soutenus lors de la création et du développement de ce jeu !

Version Française

Traduction Française : Hervé Daubet

Relecture de la Version Française : Olivier Prévot

PAO de la Version Française : Krzysztof Klemiński

Coordinateur de Traduction : Anna Czajka, Adrianna Kocięcka

S.T.A.L.K.E.R. ET GSC GAME WORLD SONT DES MARQUES DÉPOSÉES.
TOUS DROITS RÉSERVÉS.

LISTE DU MATÉRIEL

* Le contenu des boîtes de mission est détaillé en pages 4 et 5 du Livre des Scripts (au dos du Guide des Missions).
** Les éléments du mode Survie dans la Zone sont détaillés dans le livret Règles et Scripts de Survie dans la Zone.

PAPIER

1 Livret de Règles

1 Guide des missions/ Livre des Scripts

1 Exemple de Partie

40 Coupons

4 Plans de la Zone avec autocollants

CARTES

Cartes Standard

27 cartes Arme

11 cartes Anomalie

12 cartes Activation des Ennemis : Attention Maximale (Rouges)

10 cartes Activation des Ennemis : Attention Minimale (Jaunes)

16 cartes Contact

3 cartes Contrôle

21 cartes Territoires Perdus

Petites cartes

38 cartes Objet

26 cartes Artefact

33 cartes Accessoire

26 cartes Armure

20 cartes Blessure d'Ennemi

Grandes cartes

12 cartes Stalker

18 cartes Événement Aléatoire

5 cartes Référence

17 cartes Ennemi

PIONS

24 pions Inconnu

31 pions Butin

4 pions Équipe Ennemie

5 pions Artefact

54 silhouettes d'Ennemi

20 silhouettes d'Anomalie

1 pion Stalker de Tête

10 pions Neutralisé

10 pions Vulnérable

4 pions Concentration

16 pions Boulon

4 pions Visibilité Nulle

4 pions Attention

8 pions Tour

4 pions Conteneur
AMÉLIORÉ / AVANCÉ

8 pions Lésion Critique

1 pion Carcasse
de Pseudo-géant

1 pion Compagnon Canin

9 Ennemi – pions Points de Vie

2 pions Piège

2 pions Entrée

FIGURINES

4 figurines de Stalker

1 figurine
de Compagnon Canin

PLASTIQUE

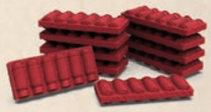
6 dés Stalker

6 dés Équipement

1 dé Anomalie

10 Chargeurs de Pistolet

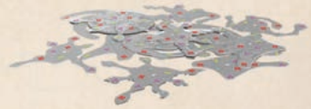
10 Chargeurs
de Fusil de Guerre



10 Chargeurs Fusil
de Chasse

36 marqueurs Universel/
Munitions

4 marqueurs Point de Vie
de Stalker



13 Altérations d'Anomalie

4 socles colorés

24 petits socles
de silhouette + 3 grands

6 ensembles de
connecteurs en plastique

AUTRES

4 PDA – Plateaux de Joueur

4 compteurs Geiger

2 adaptateurs Tour
de Stalker Solitaire

15 tuiles Plan

3 tuiles Territoires Perdus

6 boîtes de mission*

1 Classeur de Campagne
avec 1 porte-cartes
et 2 séparateurs

1 Planque

Éléments du mode Survie
dans la Zone**

1 Feuille d'autocollants
Orientation de l'Ennemi

S.T.A.L.K.E.R. LE JEU DE PLATEAU

S.T.A.L.K.E.R., Le Jeu de Plateau propose une aventure coopérative et narrative pour 1 à 4 joueurs, basée sur l'exploration de la « Zone ». La campagne se déroule en alternant les 2 principaux axes du jeu : l'Exploration de la Zone et les missions.

Exploration de la Zone – Avant chaque mission, vous aurez l'occasion d'explorer la Zone, de rencontrer de nouveaux protagonistes et de gérer vos possessions afin de mieux vous préparer à la mission suivante.

Lors de l'Exploration de la Zone, les principaux éléments de jeu utilisés sont le classeur de Campagne, votre Planque et le Plan de la Zone.

Dans le classeur de Campagne, vous trouverez toutes les règles relatives à l'Exploration de la Zone ainsi que la liste de vos Contacts. Toutes vos possessions sont stockées en sécurité dans votre Planque.

Sur le Plan de la Zone, vous découvrirez de nouveaux lieux à visiter au cours de la campagne. Vous y ajouterez des autocollants qui indiqueront des secteurs à explorer.

Missions – Le cœur du jeu réside dans les missions que vont entreprendre les Stalkers. Dans ces dernières, vous affronterez des Ennemis, serez confrontés à d'étranges Anomalies, pillerez du butin et, bien entendu, vous remplirez des objectifs de mission.

Pour vous lancer dans une mission, vous devez tout d'abord la mettre en place en suivant les instructions du Guide des Missions, qui vous donnent quelques indices sur les tâches qui vous attendent, et vous indiquent comment préparer et peupler le Plan de mission.

Chaque mission se déroule sur un Plan spécifique constitué de tuiles, elles-mêmes divisées en cases. Stalkers et Ennemis se déplacent de case en case. Divers points d'intérêt seront mis en valeur par les cartes Environnement qui se superposent sur le Plan. Les Anomalies, qui provoquent des distorsions de la réalité autour d'elles, apparaissent sous la forme de silhouettes placées sur des matrices transparentes recouvrant le Plan, appelés altérations. Les Ennemis ne se contentent pas de vous attaquer. Il arrive que des équipes opposées se battent entre elles. La Zone est un monde peuplé et animé.

C'est votre équipement qui va assurer votre survie au quotidien. Il est affiché sur votre PDA – votre assistant personnel numérique – qui fait office de plateau de joueur. Votre Stalker occupe le centre du PDA, tandis que votre équipement est attribué à différents emplacements : Poches, Sac à Dos, Artefacts équipés, Armure portée et Arme en main.

Chaque mission est divisée en un certain nombre de rounds de jeu, durant lesquels des Événements vont faire évoluer la situation tandis que les Stalkers et leurs Ennemis effectuent diverses Actions. Vous pourrez vous faufiler, courir, piller ou combattre dans le but de remplir l'objectif de mission.

Les différents éléments de jeu vous donneront la possibilité d'effectuer de nombreuses Actions : vos Actions de Base sont détaillées sur la carte Référence, d'autres vous seront octroyées par votre Équipement, tandis que les cartes Environnement vous permettront d'interagir avec le décor.

Si vous parvenez à remplir l'objectif, la mission est réussie. Vous progresserez dans la campagne et découvrirez de nouveaux secteurs de la Zone. Attention, cependant : si un Stalker vient à mourir ou si vous êtes à court de temps, la mission échoue.

En plus de la campagne, *S.T.A.L.K.E.R., Le Jeu de Plateau* peut également être joué en scénarios indépendants, grâce au mode Survie dans la Zone (SZ). Toutes les différences entre le mode Campagne et le mode Survie sont détaillées dans le livret Règles et Scripts de Survie dans la Zone.

STRUCTURE DU LIVRET DE RÈGLES

Le Livret de Règles contient les chapitres suivants :

1. **Commencer la campagne** – Contient les instructions permettant de lancer une nouvelle campagne.
2. **Exploration de la Zone dans le classeur de Campagne** – Résume les différentes étapes se déroulant lors d'une Exploration de la Zone.
3. **Mise en place de la mission dans le Guide des Missions** – Résume la structure d'une mission du guide et montre un exemple de mise en place de mission.
4. **Plan de mission** – Détaille les règles concernant les éléments trouvés sur les tuiles Plan, ainsi que les règles de Portée.
5. **Jouer la mission** – Détaille l'ordre du round de jeu et les règles concernant le matériel de jeu.
6. **Comparatif des Entités** – Un tableau qui résume les spécificités des diverses Entités du jeu.
7. **Glossaires** – Permettent d'identifier les différentes silhouettes d'Anomalies et d'Ennemis, ainsi que les différents symboles du jeu.

RÈGLES D'OR

Dans un jeu aussi riche, vous pouvez parfois être confronté à des situations un peu confuses. Dans un tel cas, appliquez les règles suivantes :

1. **Les cartes sont prioritaires sur les règles** – Si le texte d'une carte contredit le livret de règles, c'est la carte qui prend le pas.
2. **Limite des éléments de jeu** – Tous les éléments de jeu sont limités en quantité. Si un effet de jeu vous demande d'utiliser un élément qui n'est plus disponible, cette partie de l'effet est ignorée (par exemple, si une Anomalie fait perdre 7 Points de Vies à un Stalker et lui inflige un , alors que tous les pions sont déjà utilisés, le Stalker perd quand même ses 7 Points de Vies, mais ne reçoit pas de pion).
3. **La Zone est sans pitié** – Les Stalkers sont des intrus, et la Zone réagit presque comme si elle était vivante. Lorsque vous êtes confronté à un quelconque litige, réglez-le à la défaveur des joueurs.

CAMPAGNE

Une campagne se déroule en une série de missions consécutives effectuées par un même groupe de Stalkers. Chaque campagne requiert un nouveau Plan de la Zone sur lequel vous indiquerez votre progression, ainsi qu'une nouvelle Planque, les divers groupes de Stalkers ne partageant pas leurs possessions.

NOMBRE DE STALKERS

Certains effets de jeu varient en fonction du nombre de Stalkers prenant part à la mission. Il est conseillé de ne prendre qu'un seul Stalker par joueur.

Si vous souhaitez ajouter un nouveau Stalker à une campagne en cours (parce qu'un nouveau joueur se joint à la partie), il prend simplement une carte Stalker. Vous devrez l'équiper avec le matériel de votre Planque

HISTOIRES

Chaque mission du jeu fait partie d'une Histoire qui fournit la trame générale du jeu et dont l'issue aura un impact sur la campagne. Chaque Histoire est dotée d'une lettre indiquée dans le Guide des Missions et sur le Plan de la Zone. Vous pouvez ainsi savoir que le récit entamé dans **A1** se poursuivra dans **A2**. Vous n'êtes cependant pas obligé de finir une Histoire avant d'en commencer une autre. Il est vital de sauvegarder votre partie une fois toutes les missions de la boîte de base terminées. En effet, les futures Histoires, à venir dans les Récompenses ou les extensions, feront appel au statut de votre campagne.

COMMENCER LA CAMPAGNE

Pour commencer une nouvelle campagne, effectuez les tâches suivantes :

1. Apprenez à jouer :

Les règles du jeu sont expliquées dans les chapitres suivants :

- **Exploration de la Zone** – Résume les informations sur l'Exploration de la Zone, qui sont détaillées dans le classeur de Campagne.
- **Mise en place de la mission** – Résume la structure du Guide des Missions et indique comment procéder à la mise en place d'une mission.
- **Plan de mission** – Détaille le décor de la mission.
- **Jouer la mission** - Détaille l'ordre du round de jeu et les règles concernant le matériel de jeu.

2. Consultez l'exemple de partie :

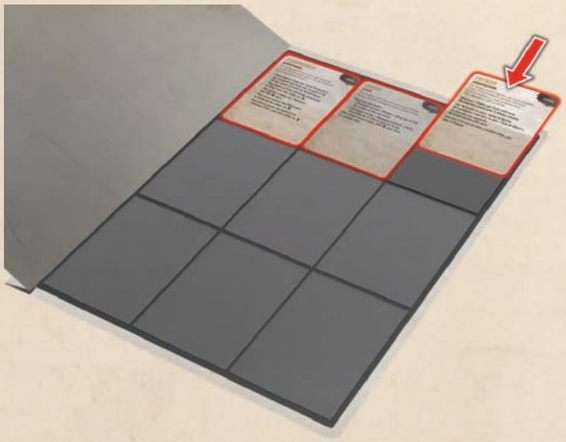
Jouez le bref scénario du feuillet Exemple de Partie, afin de vous assurer que vous maîtrisez les bases du jeu.

3. Dans la boîte, prenez le classeur de Campagne, la Planque (enveloppe plastique) et le Plan de la Zone.

Ces éléments serviront lors de l'axe Exploration de la Zone du jeu.

4. Mettez les cartes de départ sous pochette :

Dans la boîte, prenez les cartes Contact **C01** (Sidorovich), **C08** (Guide) et **C99** (Patron) et glissez-les dans les pochettes du porte-cartes du classeur de Campagne. Leur position exacte dans le porte-cartes importe peu.



5. Choisissez les Stalkers :

Chaque joueur choisit une carte Stalker et prend 1 figurine pour le représenter. Les figurines de Stalker proposées sont génériques, et peuvent représenter n'importe quel Stalker. Vous pouvez donc prendre celui que vous voulez. Vous pouvez choisir vos Stalkers, mais pour une première partie, les personnages suivants sont conseillés :

- Borsuk, un explorateur de la Zone
- Mamon, un combattant solitaire
- Milady, une snipeuse discrète
- Velet, un tank polyvalent

Les Stalkers sont choisis pour toute la durée de la campagne.

Chaque joueur choisit ensuite une couleur et prend les éléments relatifs à celle-ci :

- PDA
- Pion Attention
- Socle en plastique

Insérez le socle à la base de la figurine. Placez la carte Stalker au centre du PDA et le pion Attention dans l'emplacement à côté de Poches.

***Exemple** : éléments de départ du Stalker gris.*

6. Recevez l'Équipement de départ :

Recevez 5000 ₸, quel que soit le nombre de Stalkers dans votre équipe, et mettez-les dans votre Planque. Il s'agit de vos fonds de départ, à partager entre les membres de l'équipe. Vous aurez l'occasion de les dépenser lors de l'Exploration de la Zone dans le classeur de Campagne.

Chaque Stalker commence également avec une carte Armure Veste en Cuir – Prenez 1 exemplaire de cette carte pour chaque Stalker de votre équipe et mettez-les dans votre Planque.

7. Vous êtes fin prêt !

Ouvrez le classeur de Campagne à la première page (Navigation dans la Zone) et suivez les instructions avant de commencer votre campagne.

Rejouer la campagne

Avant de jouer votre deuxième campagne (ou plus), il est nécessaire de remettre tous les éléments du jeu à zéro. Vous aurez besoin d'un nouveau Plan de la Zone et il vous faudra réinitialiser toutes les boîtes de mission. Le contenu des boîtes de mission est détaillé en pages 4 et 5 du Livre des Scripts de mission.

EXPLORATION DE LA ZONE DANS LE CLASSEUR DE CAMPAGNE

Avant chaque mission, vous effectuez une Exploration de la Zone en utilisant le classeur de Campagne et le Plan de la Zone. Vous allez explorer la Zone, utiliser les Contacts obtenus au cours de la campagne et gérer votre Équipement.

Les instructions nécessaires à cette exploration se trouvent dans le classeur de Campagne, qui sera votre principal outil lors de cet axe de jeu.

Résumé de l'Exploration de la Zone

Lors de l'Exploration de la Zone, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Navigation dans la Zone** – Visitez divers lieux du Plan de la Zone. Un de ceux-ci sera votre prochaine mission. Vous aurez accès à l'histoire d'introduction, mais la mission ne commencera pas immédiatement.
2. **Contacts** – Interagissez avec les Contacts que vous avez rencontrés au cours de la campagne. Ils pourront vous aider lors de vos missions et vous permettront de vendre ou d'acheter de l'Équipement.
3. **Partir en mission** – Effectuez les étapes nécessaires pour préparer les Stalkers en vue de leur mission. Vous serez redirigé vers le Guide des Missions qui vous indiquera la mise en place.
4. **Débriefing de mission** – Cette étape, effectuée après la mission, détaille comment ranger les éléments de jeu.

1. NAVIGATION DANS LA ZONE

La Zone est vaste et riche en possibilités. C'est vous qui déciderez des lieux que vous visitez. Au départ, vos options seront limitées, mais après chaque mission, les autocollants ajoutés au Plan de la Zone révéleront de nouveaux points d'intérêt. Lors de chaque Exploration de la Zone, vous devez vous rendre sur un lieu de mission et vous pouvez rendre visite à un nouveau Contact ou explorer une Planque.

Le Plan de la Zone contient trois types de lieux :

Nouveaux Contacts – Les Contacts que vous pouvez rencontrer dans la Zone sont indiqués en vert. Ils font souvent du commerce ou proposent divers services. Choisir un tel point d'intérêt vous rapporte généralement une nouvelle carte Contact. Si vous le faites, lisez le script indiqué dans le Livre des Scripts (au dos du Guide des Missions).

Planques – Indiqués en bleu, ces lieux représentent les réserves soigneusement cachées d'autres Stalkers, qui peuvent contenir du matériel rare. Choisir cette option vous rapporte généralement de l'Équipement, parfois avec un coût associé. Si vous le faites, lisez le script indiqué dans le Livre des Scripts (au dos du Guide des Missions).

Missions – Ces lieux indiqués en rouge pointent vers votre prochaine mission potentielle. Lorsque vous choisissez cette option, lisez la page indiquée du Guide des Missions qui vous donnera un avant-goût de ce que vous pouvez attendre. Sélectionner une mission ne déclenche pas immédiatement celle-ci, mais si vous le faites, vous ne pouvez pas en choisir une autre. Avant le début de la mission, vous aurez la possibilité d'explorer la Zone plus avant, de faire jouer vos Contacts et de préparer votre matériel.

Cocher des Lieux

Bien souvent, les scripts et les épilogues de mission vous indiqueront de cocher un lieu. Pour cela, il suffit de barrer le lieu à l'aide d'un stylo ou d'un crayon. Ne le faites que si le jeu vous le demande.

Vous ne pouvez plus accéder aux lieux cochés. Ils sont considérés comme terminés et ne sont plus accessibles lors de cette campagne.

Autocollants

Lorsque vous devez ajouter un autocollant au Plan de la Zone, il vous suffit de le trouver sur la feuille d'autocollants et de le coller à l'endroit correspondant sur le Plan. Afin de vous aider à les trouver, chaque autocollant contient une caractéristique distinctive de l'endroit auquel il correspond sur le Plan.

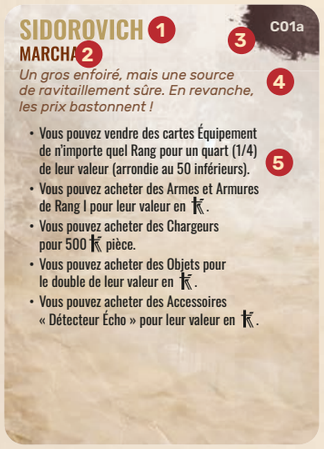
2. CONTACTS

Les cartes Contact représentent divers individus (et animaux) rencontrés au cours de la campagne. Lors de chaque Exploration de la Zone, vous pouvez choisir et résoudre un maximum de trois cartes Contacts rangées dans le porte-cartes du classeur de Campagne.

On distingue quatre types de Contacts :

- **Solos** – Ils proposent de petits services, parfois de bonne volonté, mais le plus souvent à des prix exorbitants.
- **Marchands** – Ils vendent et achètent diverses pièces d'Équipement. C'est grâce à eux que vous pouvez améliorer votre matériel et ainsi survivre dans la Zone.
- **Compagnons** – Vous pouvez emmener 1 Compagnon par mission. Envisagez de prendre un Compagnon si vous pensez que vous allez avoir besoin de soutien lors de la prochaine mission.
- **Contrats** – Vous pouvez prendre 1 Contrat par mission. Les Contrats vous donnent des objectifs supplémentaires qui vous rapportent des ₭ si vous les remplissez.

Voici un exemple de carte Contact :


SIDOROVICH 1
MARCHA 2
C01a 3
Un gros enfoiré, mais une source de ravitaillement sûre. En revanche, les prix bastonnent ! 4
• Vous pouvez vendre des cartes Équipement de n'importe quel Rang pour un quart (1/4) de leur valeur (arrondie au 50 inférieurs).
• Vous pouvez acheter des Armes et Armures de Rang I pour leur valeur en ₭.
• Vous pouvez acheter des Chargeurs pour 500 ₭ pièce.
• Vous pouvez acheter des Objets pour le double de leur valeur en ₭.
• Vous pouvez acheter des Accessoires « Détecteur Écho » pour leur valeur en ₭.
5

1. **Nom** – Chaque Contact possède son propre nom.
2. **Type** – Chaque Contact appartient à l'un des quatre types possibles.
3. **Numéro** – Chaque Contact possède son propre numéro, toujours précédé par la lettre C, dans le coin supérieur droit de sa carte.
4. **Histoire** – Un peu d'historique du personnage.
5. **Règles** – Selon le type de Contact, il peut s'agir d'un effet à usage unique, d'offres de vente/achat ou d'instructions permettant de l'utiliser en mission.

Cartes Recto Verso

Les Compagnons et Contrats sont des cartes recto verso. Sur leur face « a », au recto, on trouve des instructions à résoudre lors de l'Exploration de la Zone. Leur face « b », le verso, détaille les règles qui s'appliquent en mission. Lors de l'Exploration de la Zone, vous avez le droit de regarder les deux faces d'une carte Contact avant de la choisir.

Acheter et Vendre

Avant de partir, vous aurez la possibilité de commercer avec différents Contacts. Il est conseillé de ne pas prendre cette étape à la légère, car une bonne préparation et l'Équipement adéquat peuvent faire une réelle différence lors d'une mission.

Lorsque vous achetez ou vendez de l'Équipement (en général en rendant visite à un Marchand), vous défaussez ou gagnez un nombre de Coupons égal à la valeur en ₭ du bien échangé. En général, cette valeur apparaît sur les cartes, mais elle peut être modifiée par le Marchand (par exemple, Sidorovich vend les Objets au double de leur valeur en ₭ et ne vous rachète votre matériel que pour un quart de sa valeur en ₭).

Quand vous achetez quelque chose, trouvez cet élément et ajoutez-le à votre Planque (ou équipez-le directement sur votre PDA). Quand vous vendez quelque chose, défaussez cet élément et remettez-le dans le paquet ou la réserve de pions d'où il est issu.

3. PARTIR EN MISSION

Avant de partir en mission, il est important de se préparer. Il est vital de trouver le délicat équilibre entre d'un côté garder de la place pour le butin que vous allez éventuellement trouver, et de l'autre, emporter un maximum de matériel pour parer à toute situation. Comme dit le proverbe, un Stalker bien préparé, c'est un Stalker vivant.

Il s'agit du moment où les Stalkers décident de concert ce qu'ils emportent en mission. Chaque Stalker aura besoin d'une Armure et d'au moins une Arme, quelle que soit la mission. Ne les oubliez pas ! Avant chaque mission, effectuez également les étapes suivantes :

- Chaque Stalker remonte ses Points de Vie (PV) à leur maximum.
- Chaque Stalker emporte quelques Boulons dans ses Poches et se Concentre sur la mission.
- Chaque Arme est chargée à son maximum.
- Chaque Stalker règle son Irradiation sur son compteur Geiger.

4. DÉBRIEFING DE MISSION

Après chaque mission, vous avez l'option de sauvegarder la campagne ou de continuer à jouer.

PLANQUE

Au cours de la campagne, vous pourrez amasser des montagnes de Coupons et d'Équipement, soit en accomplissant des missions, soit en les pillant dans des Planques secrètes, soit en les échangeant avec vos Contacts. Tant que vous résolvez l'Exploration de la Zone, vous avez accès à toutes vos possessions.

Une fois que vous vous êtes préparé pour la mission, toute pièce d'Équipement que vous ne souhaitez (ou ne pouvez) pas emporter peut être mise en sécurité dans votre Planque, où elle attendra bien sagement votre retour.

Cartes Équipement spécifiques à la mission

Certaines cartes Équipement ont une valeur en ₭ de « - ». Ces cartes ne peuvent pas être vendues ou défaussées à moins que le jeu ne vous indique explicitement de le faire. Elles représentent généralement des objets si particuliers ou si dangereux que même le plus cupide des receleurs ne s'y intéresse pas.

Détecteurs et Artefacts

Les Artefacts sont les Objets les plus précieux et plus puissants que vous pourrez trouver dans la Zone. Pour les trouver au cœur des Anomalies, vous aurez besoin d'au moins une carte Accessoire d'Armure : Détecteur dans votre équipe. Bien que la récupération d'Artefact ne fasse pas partie des objectifs de mission, le jeu en vaut généralement la chandelle.

MISE EN PLACE DE LA MISSION DANS LE GUIDE DES MISSIONS

Lors de chaque Exploration de la Zone, vous choisissez la prochaine mission dans laquelle vous allez vous embarquer. Toutes les informations nécessaires se trouvent dans le Guide des Missions et sont séparées en trois sections distinctes :

PROLOGUE

Vous lisez cette section quand vous choisissez une mission sur le Plan de la Zone. Elle contient une histoire d'introduction qui présente la mission que vous allez éventuellement accomplir. Le prologue comporte des indices vous permettant de mieux vous préparer. Choisir une mission ne la déclenche pas immédiatement, mais vous ne pourrez pas en choisir une autre avant d'avoir fini celle-ci (que vous la réussissiez ou non). Une fois le Prologue lu, vous reviendrez au classeur de Campagne depuis lequel vous pourrez continuer votre Exploration de la Zone, rendre visite à divers Marchands et rencontrer vos autres Contacts.

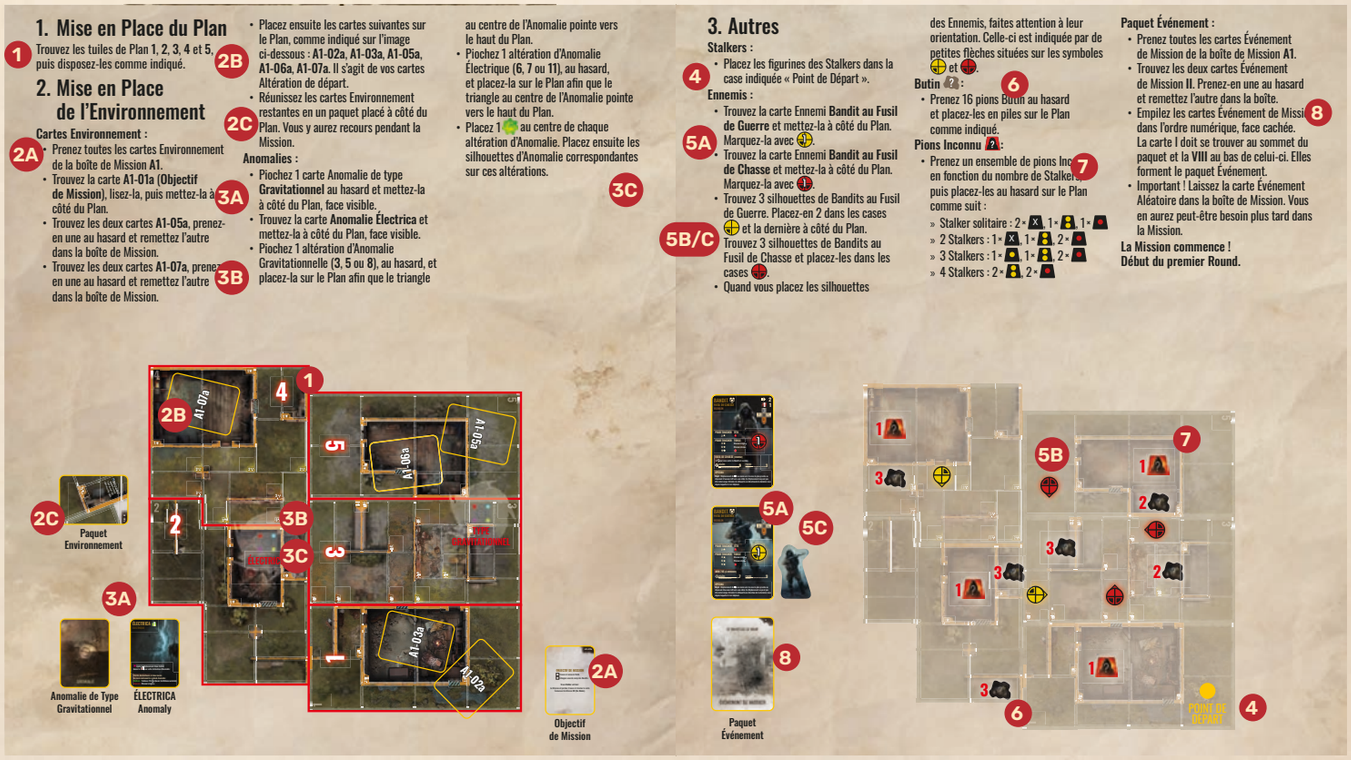
Éléments non utilisés des Boîtes de mission

Lors de la mise en place de la mission, vous n'utiliserez pas la totalité des éléments de jeu contenu dans la boîte de celle-ci. N'utilisez jamais un élément avant que le jeu ne vous demande de le faire. Si vous pensez avoir commis des erreurs de mise en place et que vous souhaitez réinitialiser la mission, vous trouverez le contenu détaillé de chaque Boîte de mission en pages 4 et 5 du Livre des Scripts.

MISE EN PLACE

Cette section contient tous les renseignements requis pour préparer le Plan de mission. Les cartes (notamment les cartes Événement de mission et Environnement) et pions relatifs à la mission sont propres à cette dernière et se trouvent dans la Boîte de la mission. Les autres éléments de jeu sont issus de la boîte de base. Pour préparer le Plan, suivez les instructions des deux pages de la mise en place, étape par étape. Ces deux pages ne font que détailler la mise en place du Plan de mission. Toutes les règles relatives aux divers éléments se trouvent dans les pages suivantes de ce livret de règles.

Voici un exemple de mise en place de la mission A1 :


1. Mise en Place du Plan
1 Trouvez les tuiles de Plan 1, 2, 3, 4 et 5, puis disposez-les comme indiqué.
2. Mise en Place de l'Environnement
Cartes Environnement :
2A • Prenez toutes les cartes Environnement de la boîte de Mission A1.
• Trouvez la carte A1-01a (Objectif de Mission), lisez-la, puis mettez-la à côté du Plan.
• Trouvez les deux cartes A1-05a, prenez-en une au hasard et remettez l'autre dans la boîte de Mission.
• Trouvez les deux cartes A1-07a, prenez-en une au hasard et remettez l'autre dans la boîte de Mission.
2B • Placez ensuite les cartes suivantes sur le Plan, comme indiqué sur l'image ci-dessous : A1-02a, A1-03a, A1-05a, A1-06a, A1-07a. Il s'agit de vos cartes Altération de départ.
2C • Réunissez les cartes Environnement restantes en un paquet placé à côté du Plan. Vous y aurez recours pendant la Mission.
Anomalies :
3A • Piochez 1 carte Anomalie de type Gravitationnel au hasard et mettez-la à côté du Plan, face visible.
• Trouvez la carte Anomalie Électrica et mettez-la à côté du Plan, face visible.
3B • Piochez 1 altération d'Anomalie Gravitationnelle (3, 5 ou 8), au hasard, et placez-la sur le Plan afin que le triangle au centre de l'Anomalie pointe vers le haut du Plan.
• Piochez 1 altération d'Anomalie Électrique (6, 7 ou 11), au hasard, et placez-la sur le Plan afin que le triangle au centre de l'Anomalie pointe vers le haut du Plan.
3C • Placez 1 au centre de chaque altération d'Anomalie. Placez ensuite les silhouettes d'Anomalie correspondantes sur ces altérations.
3. Autres
Stalkers :
4 • Placez les figurines des Stalkers dans la case indiquée « Point de Départ ».
Ennemis :
5A • Trouvez la carte Ennemi Bandit au Fusil de Guerre et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec .
• Trouvez la carte Ennemi Bandit au Fusil de Chasse et mettez-la à côté du Plan. Marquez-la avec .
5B/C • Trouvez 3 silhouettes de Bandits au Fusil de Guerre. Placez-en 2 dans les cases et la dernière à côté du Plan.
Trouvez 3 silhouettes de Bandits au Fusil de Chasse et placez-les dans les cases .
• Quand vous placez les silhouettes des Ennemis, faites attention à leur orientation. Celle-ci est indiquée par de petites flèches situées sur les symboles et .
Butin :
6 • Prenez 16 pions Butin au hasard et placez-les en piles sur le Plan comme indiqué.
Pions Inconnu :
7 • Prenez un ensemble de pions Inconnu en fonction du nombre de Stalkers, puis placez-les au hasard sur le Plan comme suit :
» Stalker solitaire : 2×, 1×, 1×
» 2 Stalkers : 1×, 1×, 2×
» 3 Stalkers : 1×, 1×, 2×
» 4 Stalkers : 2×, 2×
Paquet Événement :
• Prenez toutes les cartes Événement de Mission de la boîte de Mission A1.
• Trouvez les deux cartes Événement de Mission II. Prenez-en une au hasard et remettez l'autre dans la boîte.
8 • Empilez les cartes Événement de Mission dans l'ordre numérique, face cachée. La carte I doit se trouver au sommet du paquet et la VIII au bas de celui-ci. Elles forment le paquet Événement.
• Important ! Laissez la carte Événement Aléatoire dans la boîte de Mission. Vous en aurez peut-être besoin plus tard dans la Mission.
La Mission commence !
Début du premier Round.
Paquet Environnement
Anomalie de Type Gravitationnel
ÉLECTRICA Anomaly
Objectif de Mission
Paquet Événement
POINT DE DÉPART

ÉPILOGUE

Cette section continue la narration de l'histoire et décrit les événements qui découlent de la mission. Elle contient les récompenses obtenues en cas de succès, sous la forme de nouvelles pièces d'Équipement, Coupons, Contacts ou autocollants qui ajoutent des points intérêts au Plan de la Zone, permettant ainsi de déverrouiller de nouvelles missions.

EXEMPLE DE PLAN DE MISSION APRÈS MISE EN PLACE

1. **Tuiles Plan** – Chaque Plan de mission est composé de plusieurs tuiles Plan qui dépeignent le lieu où se déroule la mission. Assurez-vous de les orienter comme indiqué sur le schéma. Le numéro des tuiles Plan requises vous aidera à trouver la bonne façon de les disposer.
2. **Cartes Environnement** – Dans chaque boîte de mission, vous trouverez un paquet Environnement propre à la mission. Ne regardez pas ces cartes (à moins d'en recevoir l'instruction) et disposez-les toujours sur la face indiquée lors de la mise en place, sous peine de vous gâcher la surprise ! Lors de la mise en place, les cartes Environnement sont divisées en 3 catégories :
   - A. **Cartes Note** – Ces cartes sont placées à côté du Plan et contiennent les objectifs de mission, les nouvelles règles et diverses informations nécessaires au bon déroulement de la mission.
   - B. **Altérations de Plan** – Ces cartes sont placées directement sur le Plan, modifiant sa topologie, et permettent de nouvelles interactions. Toutes les cartes Altération contenant du texte sont orientées dans le même sens afin de faciliter leur positionnement sur le Plan de mission.
   - C. **Paquet Environnement** – Les cartes qui n'ont pas été utilisées lors de la mise en place sont réunies en un paquet disposé à côté du Plan. Lors de la mission, il vous sera demandé d'aller chercher certaines cartes dans ce paquet.
3. **Anomalies** – Chaque mission comporte au moins une Anomalie. Les Anomalies sont constituées de divers éléments :
   - A. **Carte Anomalie** – Elle contient les règles relatives aux effets de l'Anomalie et doit être disposée à côté du plateau.
   - B. **Altérations d'Anomalie** – La mise en place vous indique quelles altérations utiliser et où les placer afin d'indiquer précisément le centre de l'Anomalie.
   - C. **Silhouette d'Anomalie et pion Artefact** – La mise en place vous indique dans quels centres d'Anomalie placer les silhouettes d'Anomalie et .
4. **Point de départ des Stalkers** – Chaque mission indique la ou les cases de départ des Stalkers.
5. **Ennemis** – Chaque mission contient au moins un Ennemi. Les Ennemis sont définis par les éléments de jeu suivants :
   - A. Carte Ennemi – Disposée près du Plan et dotée d'au moins un pion Équipe Ennemie ( ) défini lors de la mise en place. La carte contient les règles et caractéristiques de l'Ennemi, comme leur Portée de LdV, leur valeur de Déplacement et leur Attaque.
     La couleur du pion influe sur le comportement et indique l'allégeance de l'équipe.
   - B. **Ennemi de départ** – La plupart des Ennemis sont directement placés sur le Plan. La mise en place indique où placer les silhouettes des Ennemis. Il est important de les orienter dans la bonne direction, indiquée par les flèches sur le schéma de mise en place.
   - C. **Réserve d'Ennemis** – Certains Ennemis sont disposés à côté du Plan et n'entrent en jeu que plus tard, quand vous résolvez des pions Inconnu ( ).
6. **Pions Butin** ( ) – Des piles de matos qui n'attendent que d'être collectées. Il peut s'agir d'un Objet, de Boulons, d'un Artefact isolé soigneusement planqué, voire d'une Arme. La plupart du temps, ces pions sont placés en piles dans une même case.
7. **Pions Inconnu** ( ) – Ces pions représentent les renforts adverses et indiquent les cases d'où les Ennemis peuvent surgir.
8. **Paquet Événement** – Un paquet de cartes qui se charge de la narration de la mission. Dans chaque boîte de mission, vous trouverez des cartes Événement spécifiques qui vous permettront de créer le paquet de la mission.
   En cours de mission, vous serez parfois amené à ajouter des Événements Aléatoires à ce paquet. Le paquet Événement marque le passage du temps et indique la limite de rounds pour remplir la mission. Par conséquent, chaque Événement Aléatoire ajouté au paquet donne un round supplémentaire pour terminer la mission.

PLAN DE MISSION

Le Plan constitue l'élément principal de chaque mission. Il s'agit de l'endroit où se déroule l'action. Si le Guide des Missions vous indique comme préparer le Plan, une bonne connaissance de sa topographie et des interactions possibles avec celui-ci se révèlent d'une importance cruciale pour la réussite de la mission.

Cases inondées

Les cases portant le symbole sont des cases inondées. Aucune Entité ne peut ni y entrer ni les traverser.

Tuiles et Cases

Les tuiles Plan portent chacune un numéro dans l'un de leurs coins. Elles sont divisées en plusieurs cases à la taille et aux propriétés variées.

***Exemple** : La tuile Plan 1 est divisée en 9 cases.*

Entités

Les Entités sont des êtres vivants qui parcourent la Zone. Elles sont classées en trois types :

- **Stalkers** – les personnages des joueurs.
- **Compagnons** – les assistants des Stalkers.
- **Ennemis** – des humains ou de dangereux mutants, hostiles aux Stalkers.

Vous trouverez plus de détails sur les Entités et leurs spécificités en page **40**.

TAILLE DES CASES

Le nombre d'Entités (Stalkers et Ennemis) pouvant occuper une même case est fonction de la taille de celle-ci.

La plus petite taille de case est un carré de 1 x 1. Une telle case ne peut accueillir qu'une seule Entité. Les autres cases sont composées d'un certain de nombre de ces carrés, ce qui augmente d'autant leur capacité d'accueil d'Entités. Toute portion de carré qui agrandit visuellement la taille d'une case, mais qui ne constitue pas un carré de 1 x 1 complet n'augmente pas la capacité d'accueil de cette case.

Épaisseur des bords de case

Certains bords de case sont plus épais que d'autres (notamment ceux sur le contour des tuiles). L'épaisseur des bords n'a aucun effet en termes de jeu.

***Exemple** : La case 1 a une taille de 1 × 1 et ne peut accueillir qu'une seule Entité. La case 2 a une taille de 1 x 2 et peut accueillir 2 Entités. La case 3 a une taille de 1 x 2 et peut accueillir 2 Entités. Même si elle paraît plus grande que la case 2, une partie de la case n'est pas un carré complet et ne compte pas dans sa taille.*
La case 4 a une taille de 2 x 3 et peut accueillir 6 Entités.

Vous trouvez plus de détails sur le Déplacement dans des cases combles en page **20** et **32** (règles de Déplacement des Stalkers et des Ennemis).

Cases Combles

Une case qui contient autant Entités que sa taille est considérée comme comble. Les Ennemis ne peuvent pas terminer leur Déplacement dans une telle case et les Stalkers qui y terminent le leur doivent Pousser une des Entités de 1 case.

BORD DES CASES

Deux cases qui partagent un bord commun dans au moins une des quatre directions cardinales sont considérées adjacentes. On distingue cinq types de connexion entre deux cases, en fonction desquels le comportement des Entités peut varier.

1. **Bord ouvert** – Entre des cases séparées par un bord ouvert, les Entités peuvent se déplacer, tracer des LdV et mesurer des Portées. Il s'agit du type de connexion le plus répandu.
2. **Terrain infranchissable** – Entre des cases séparées par un terrain infranchissable, les Entités ne peuvent pas se déplacer, mais peuvent tracer des LdV et mesurer des Portées. Les terrains infranchissables peuvent former des structures isolées (comme une clôture grillagée) ou séparer diverses parties du Plan avec des cases inondées ( ).
3. **Mur** – Entre des cases séparées par un mur, les Entités ne peuvent ni se déplacer, ni tracer des LdV, ni mesurer des Portées. Des cases séparées par un mur ne sont jamais adjacentes. Les murs peuvent former des structures isolées ou séparer diverses parties du Plan en bâtiments.
4. **Porte** – Les portes intégrées à des murs sont considérées comme des bords ouverts. Entre des cases séparées par une porte, les Entités peuvent donc se déplacer, tracer des LdV et mesurer des Portées. Les portes représentent les différentes entrées des bâtiments.
5. **Fenêtre** – Toutes les Entités ne se comportent pas de la même façon avec les fenêtres. Les Stalkers et les Ennemis Humains les considèrent comme des bords ouverts. Pour les Ennemis Psioniques, elles comptent comme un terrain infranchissable. Pour tous les autres Ennemis, ce sont des murs.

Dans le cas de deux cases reliées dotées de bords de type différent, on applique l'ordre de priorité suivant, de la plus haute restriction à la plus basse : mur>terrain infranchissable>bord ouvert.

***Exemple** : Le bord surligné est considéré comme un mur, dont la restriction est prioritaire sur le terrain infranchissable. Les deux cases ne sont pas considérées comme adjacentes.*

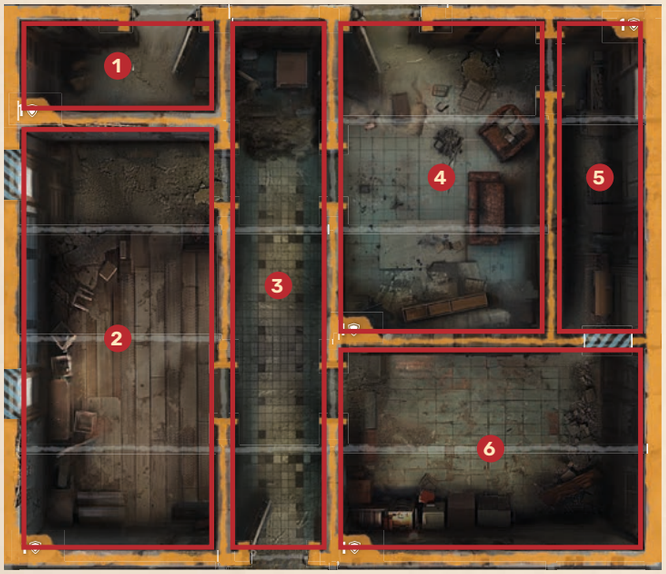
BÂTIMENTS ET SALLES

Les salles sont des endroits entièrement entourés de murs, portes et fenêtres. Plusieurs salles voisines forment un bâtiment.

Certains effets renvoient au fait de se trouver à l'intérieur ou à l'extérieur d'un bâtiment (cases intérieures ou extérieures).

Les cases intérieures sont toutes les cases qui composent une salle.

Les cases extérieures sont toutes les cases qui ne sont pas considérées comme des salles.



Exemple : *Ce bâtiment est divisé en six salles.*

COUVERT

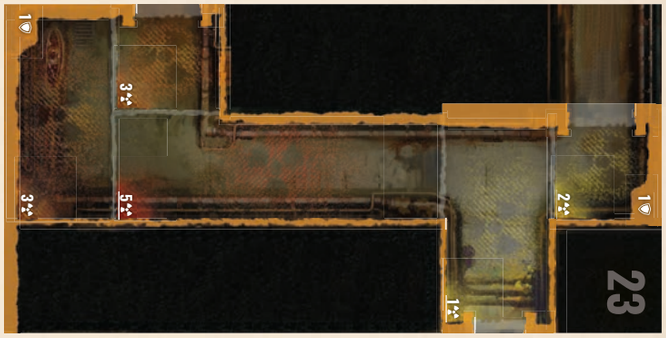
Les cases qui comportent ce symbole contiennent de quoi se mettre à couvert, ce qui signifie qu'à moins d'être proche de la cible, il est plus difficile d'atteindre ses adversaires dans ces cases.

Le Couvert représente les obstacles, cachettes et tous les éléments pouvant être mis à profit pour s'abriter en combat. Toutes les cases d'une même salle possèdent la même valeur de , qui est généralement indiquée dans une ou deux cases de bord de la salle.

Quand une Entité située dans une case est attaquée, et que l'attaquant se trouve dans une case différente (ou dans une salle différente, dans le cas d'un bâtiment), le nombre de ★ (succès) des Attaques des Stalkers et celui des (dégâts) des Attaques des Ennemis sont réduits par la valeur de .

RADIATIONS ENVIRONNEMENTALES

Les Radiations sont l'un des dangers de la Zone. Tous les endroits ne sont pas contaminés, mais vous ne devez surtout pas traîner dans ceux qui le sont.



Exemple : *Sur le Plan, l'intensité visuelle et les couleurs varient en fonction de la valeur de Radiations : jaune pour les cases à 1-2 , Orange pour 3-4 et rouge pour 5 ou plus.*

Chaque fois qu'un Stalker situé dans une case décale son pion Tour d'un cran vers le bas (après avoir résolu l'effet d'une Action Standard qui décale le pion Tour), il augmente son Irradiation (sur son compteur Geiger) de la valeur de de la case. Ce montant est réduit par le modificateur de Radiations Environnementales de son Armure.

Radiations lors du Déplacement

Si votre Déplacement vous a fait décaler votre pion Tour d'un cran vers le bas et que vous êtes entré dans une case , que vous en êtes sorti ou que vous l'avez traversée, vous augmentez votre Irradiation une seule fois, de la plus grande valeur de de ces cases. Ce montant est réduit par le modificateur de Radiations Environnementales de votre Armure.

Exemple : *Lors d'une Action de Base « Déplacement », le Stalker Bleu a occupé 4 cases différentes. Deux dotées de 0 , une de 2 et une de 4 . Après son Déplacement, il doit augmenter son Irradiation de 4, mais sa tenue NBC la réduisant de 1, il ne l'augmente que de 3.*

Même les radiations ne sont pas immédiatement mortelles, une Irradiation trop élevée peut entraîner des conséquences fâcheuses lors de la phase des Ennemis et de la Zone.

et Radiations Environnementales

Étant donné que les Actions Gratuites ne vous font pas décaler votre pion Tour vers le bas, les effectuer n'augmente pas votre Irradiation due aux dans votre case.

Portée

La Portée se mesure entre deux cases. Elle est égale au nombre le plus de bas de bords traversés entre ces deux cases.
La Portée ne se mesure pas nécessairement en ligne droite.
Voici quelques exemples de Portées :

Exemple : *Différentes Portées depuis le Stalker bleu. Portée 0 – vert, Portée 1 – jaune, Portée 2 – orange, Portée 3 – rouge.*

Les effets dotés d'une Portée de 0 doivent être appliqués dans votre case.

Lorsqu'un effet renvoie à quelque chose à Portée X ou moins, toutes les cases situées à Portée X ou en deçà peuvent être affectées. Dans l'exemple ci-dessus, « à Portée 2 ou moins » s'applique aux cases vertes, jaunes et orange.

Lorsqu'un effet renvoie à quelque chose à Portée X ou plus, toutes les cases situées à Portée X ou au-delà peuvent être affectées. Dans l'exemple ci-dessus, « à Portée 2 ou plus » s'applique aux cases orange, rouges, et au-delà.

ÉLÉMENT LE PLUS PROCHE ET CHEMIN LE PLUS COURT

Pour déterminer quel élément est le plus proche de quelque chose, appliquez les règles suivantes :

1. Visualisez le chemin le plus court vers les différents éléments alentour (en comptant le plus petit nombre de cases).
   - **A.** Les Ennemis Humains ignorent tout chemin qui passerait à travers un symbole Anomalie (sauf si aucune autre route n'est disponible). Ils chercheront à éviter les anomalies à tout prix.
2. Choisissez l'élément vers lequel le chemin est le plus court.
3. Choisissez l'élément dont le chemin contient le moins de coins.

S'il y a toujours égalité, le Stalker de Tête choisit. Nous vous encourageons à choisir la solution la plus adéquate.

Exemple : *Vérifions quels sont les Bandits les plus proches du .*
Le Bandit bleu, à Portée 2, est indiscutablement le plus proche.
Le Bandit cyan et le Bandit jaune sont ensuite tous deux à Portée 4.
Le chemin du bandit jaune ne contient aucun coin (peu importe s'il doit effectuer deux rotations pour emprunter cette route), tandis que celui du Bandit cyan en contient un. Le Bandit jaune est donc plus proche que le Bandit cyan.
Le Bandit rose dispose d'un chemin à Portée 5, mais celui-ci lui faisant traverser une Anomalie, il ne l'empruntera qu'en dernier recours.
Les Bandits ne sont pas prêts à risquer leur vie de la sorte.
Les trois Bandits restants se trouvent à Portée 6. Le chemin du Bandit rose contient 1 coin, celui du mauve 2 et celui du rouge 3.
En résumé, la proximité des Bandits du est définie comme suit : bleu, jaune, cyan, rose, mauve et enfin rouge.

Ligne de Vue (LdV)

La Ligne de Vue (LdV) détermine si deux Entités sur le Plan se voient ou non. La Ligne de Vue se mesure entre deux cases. Établissez si une Ligne de Vue existe entre deux cases à l'aide des points suivants :

- Pour les Stalkers, vérifiez toutes les directions cardinales (face, dos, gauche et droite). Pour les Ennemis, vérifiez en fonction de leur Vue.
- La Ligne de Vue dans chaque direction cardinale doit être contrôlée de façon individuelle. Pour cela, vérifiez les cases horizontalement ou verticalement (en fonction de la direction) reliées à la case de l'Entité. Ensuite, pour chacune de ces cases, répétez ce processus dans la même direction cardinale jusqu'à ce que vous atteigniez le bord du Plan, la fin de la Portée de LdV ou que vous rencontriez un effet de blocage de LdV (un mur ou un pion Visibilité Nulle).
  En d'autres termes, vous pouvez comparer la LdV à toutes les cases que vous pouvez atteindre lors d'un Déplacement sans avoir besoin de changer de direction.
- Une Entité dispose toujours d'une LdV vers sa propre case.
- Une Entité dispose d'une Ligne de Vue vers toutes ces cases et peut par conséquent voir toutes les Entités qui s'y trouvent.
- Sauf indication contraire spécifique, les Entités, Anomalies et la plupart de pions ne bloquent pas la LdV.

***Exemple** : Un Bandit dispose des Portées de Vue suivantes : 3 de face, 1 sur les côtés et 0 de dos. De la case qu'il occupe, et orienté vers le bas du Plan, le Bandit voit les 3 cases devant lui, les 2 cases sur sa gauche et les 2 cases sur sa droite. Il dispose donc d'une LdV vers le Stalker vert et le Stalker bleu, mais pas vers le Stalker gris (il faudrait pour cela qu'il change son orientation), ni sur le Stalker mauve, qui se tient dans le dos du Bandit (LdV 0).*

***Exemple** : Un Stalker dispose d'une Portée de LdV illimitée dans toutes les directions. Depuis la case qu'il occupe, le Stalker bleu voit les 10 cases devant lui, les deux cases sur sa gauche et les deux cases sur sa droite. Il ne voit pas derrière lui, car le mur bloque sa Ligne de Vue.*
Le Stalker bleu voit donc les 3 Bandits au Fusil de Chasse, mais il ne voit pas les deux Bandits au Fusil de Guerre

***Exemple** : Depuis la case qu'il occupe, le Stalker bleu voit les 5 cases devant lui, 1 case sur sa gauche et 3 cases sur sa droite.*
Il dispose donc d'une LdV sur 2 des 4 Bandits.

Portée de LdV

Les Ennemis disposent de Portées de LdV différentes selon leur orientation. La Portée de LdV d'un Stalker est ∞ dans toutes les directions.

Choix et Coût des Actions

Les cartes Note vous offrent parfois le choix entre plusieurs Actions. Certaines portent le symbole ✉ et requièrent que vous décaliez votre pion Tour d'un cran vers le bas pour être effectuées. Pour rappel, cela peut contribuer à augmenter votre Irradiation.

Cartes Environnement

Chaque mission comporte son propre lot de cartes Environnement. Elles influent sur le Plan, peuvent donner des astuces ou modifier certains points de règles.

On distingue deux types principaux de cartes Environnement :

- **Altérations de Plan** – Placées sur les dalles Plan, elles ajoutent des Actions/Déclencheurs ou modifient les cases et leurs connexions.
- **Notes** – Conservées à côté du Plan, ces cartes fournissent des instructions particulières ou des indices sur la mission, voire des règles supplémentaires.

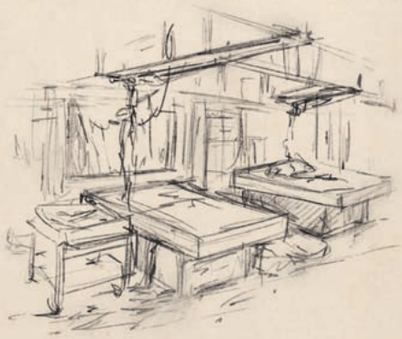
Vous trouverez également quelques cartes Environnement représentant des Anomalies ou des Armes.

Voici un exemple de carte Altération de Plan :

A1-03a
1
Jeter un œil à l'intérieur :
Vous pouvez effectuer cette Action dans une case adjacente à la de ce bâtiment.
2
Retournez cette carte.
Quand un Stalker entre dans ce bâtiment, retournez immédiatement cette carte.
3

1. **Numéro** – Chaque carte porte un numéro au recto et au verso afin de l'identifier facilement. Les deux premiers signes indiquent la mission. Le numéro suivant indique la carte elle-même, avec un « a » pour le recto et un « b » pour le verso.
2. ✉/☐ **Action** – Certaines cartes contiennent une Action (Standard ou Gratuite) que vous pouvez effectuer dans une ou plusieurs cases spécifiques de cette carte.
3. ⚡ **Déclencheur** – Certaines cartes contiennent un Déclencheur qui s'applique lorsqu'un Stalker (ou parfois un Ennemi) entre dans une ou plusieurs cases spécifiques de cette carte.

Afin de faciliter le positionnement des cartes Altération, notez que sur la plupart d'entre elles, le texte est orienté de la même façon que sur le reste du Plan.



Voici un exemple de carte Note :

1. **Numéro** – Chaque carte porte un numéro au recto et au verso afin de l'identifier facilement. Les deux premiers signes indiquent la mission. Le numéro suivant indique la carte elle-même, avec un « a » pour le recto et un « b » pour le verso.
2. **Nom**
3. **Histoire** – Certaines cartes contiennent des fragments de l'Histoire.
4. **Règles** – Soit des instructions à appliquer immédiatement, soit des règles supplémentaires qui modifient le jeu.

Cartes Recto Verso

La plupart des cartes Environnement sont recto verso. Le recto est reconnaissable au « a » qui suit le numéro de la carte, tandis que le verso porte un « b ». Assurez-vous de bien suivre les instructions données par le jeu et d'utiliser les bonnes faces de ces cartes (par exemple, si la mission vous demande de placer la carte Altération **A1-02a** sur le Plan, n'utilisez pas par inadvertance la face « b » de la carte). Par défaut, vous n'êtes supposé voir que le recto des cartes Environnement, et elles doivent être empilées de la sorte dans leur paquet.

Retourner une carte Environnement

De nombreux effets demandent de retourner une carte Environnement. Lorsque vous le faites :

S'il s'agit d'une carte Altération, remettez-la sur le Plan. Soit elle est placée dans le voisinage direct de sa position initiale, soit son visuel vous guidera pour trouver son emplacement.

S'il s'agit d'une carte Note, résolvez-en l'effet. La plupart du temps, il vous sera demandé d'ensuite la défausser. Dans le cas contraire, disposez-la à côté du plateau afin d'avoir accès à ses informations ou à ses règles supplémentaires.

Défausser et retirer une carte Environnement

Quand il vous est demandé de défausser une carte Environnement, remettez-la dans la boîte de mission. En de rares occasions, il peut vous être demandé de retirer une carte du jeu. Stockez cette carte séparément des autres. Vous ne pourrez plus l'utiliser au cours de la campagne en cours.

Pions sur le Plan de mission

VISIBILITÉ NULLE

Aucune Entité ne peut tracer de Ligne de Vue vers, depuis ou à travers cette case (considérez que chacun de ses bords est un mur en ce qui concerne les LdV). Des Entités situées sur une même case dotée d'un pion peuvent néanmoins se cibler l'une l'autre. Les placés sur le Plan sont retirés lors de la phase des Ennemis et de la Zone.

BOULON

Les Boulons sont conservés dans les Poches. Vous pouvez les placer sur le plateau pour couvrir des symboles Anomalie en effectuant l'Action de Base « Boulons et Écrous ». Les symboles Anomalie couverts par un sont ignorés lors des tests d'Activation d'Anomalie. Les placés sur le Plan sont retirés lors de la phase des Ennemis et de la Zone.

ARTEFACT

Au départ, un Artefact est généralement caché sous la silhouette Anomalie. Il peut être placé sur le Plan grâce à l'Accessoire d'Armure : Détecteur. Les symboles Anomalie couverts par un sont ignorés lors des tests d'Activation d'Anomalie. Les Artefacts placés sur le Plan peuvent être récupérés en effectuant l'Action de Base « Collecte ». Lorsque vous le faites, piochez une carte Artefact dont le type correspond à celui de l'Anomalie où vous l'avez trouvé. Si aucun Artefact de ce type n'est disponible ou si le a été collecté dans une case sans Anomalie, piochez simplement une carte Artefact au hasard.

BUTIN

Le Butin représente l'Équipement éparpillé dans la Zone. Il peut s'agir d'une poignée de Boulons, de quelques Objets, voire d'une Arme ou d'un Artefact. Les situés dans une même case sont empilés les uns sur les autres. Si un nouveau est ajouté à la case, placez-le au sommet de la pile.

Quand vous résolvez un (généralement en effectuant une Action de Base « Collecte »), prenez le premier de la pile. S'il est face cachée, retournez-le et recevez la récompense visible. Défaussez ensuite le . Mettez le défaussé de côté : il ne pourra plus être utilisé au cours de cette mission.

ENNEMI INCONNU

Les pions Ennemi Inconnu représentent des adversaires qui peuvent arriver en cours de mission. Tous les d'une même case sont généralement empilés. Quand vous devez résoudre un , prenez le premier de la pile. S'il est face cachée, retournez-le. Appliquez ensuite les instructions suivantes :

S'il s'agit de , défaussez-le.

S'il s'agit de /////, placez 1 ou 2 silhouettes d'Ennemi de la couleur correspondante dans la case, orientées dans la direction indiquée par la flèche sur le pion.

Si vous avez placé au moins 1 silhouette d'Ennemi, défaussez le .

Si vous n'avez pas pu placer au moins 1 silhouette d'Ennemi parce que la réserve d'Ennemis n'en contenait plus suffisamment, piochez une carte Activation des Ennemis (si le Plan contient au moins 1 pion , dans les autres cas). Résolvez la carte, mais n'activez qu'un seul Ennemi, de la couleur que vous n'avez pas pu placer, le plus proche du que vous êtes en train de résoudre. Défaussez ensuite le .

***Exemple A** : L'effet de Fin de Round sur la carte Événement vous demande de résoudre le le plus proche du Stalker de Tête (le bleu dans le cas présent). Pour cela, retourner dans le bâtiment. Il s'agit de , orienté vers le haut. Le Bandit au Fusil de Chasse est indiqué comme . Prenez 1 silhouette de Bandit au Fusil de Chasse dans la réserve et placez-la dans la case du , orientée vers le haut. Défaussez ensuite ce .*

***Exemple B** : Étant donné que la réserve d'Ennemis ne contient plus de Bandit au Fusil de Chasse (les 3 sont déjà sur le Plan), vous devez piocher une carte Activation des Ennemis (dans le cas présent) et activer le Bandit au Fusil de Chasse le plus proche du . Deux Bandits se trouvent à Portée 1 du , c'est donc à vous de décider s'il s'agit de celui situé dans le bâtiment ou de celui posté juste à l'extérieur. Lorsque vous résolvez les différentes étapes de la carte Activation des Ennemis, n'oubliez pas qu'elle ne peut affecter qu'un seul Ennemi (si sa couleur correspond à l'étape) et que vous ne devez pas résoudre la dernière étape, car elle n'est effectuée que lors de l'étape d'Activation des Ennemis de la phase des Ennemis et de la Zone.*

Placement d'Ennemis et Cases Combles

Si une nouvelle silhouette d'Ennemi doit être placée dans une case comble (en résolvant un), placez cet Ennemi dans la case disponible la plus proche, orienté vers la case où il aurait dû être généré.

Résoudre plusieurs ou aucun

Lorsque vous devez résoudre plusieurs en même temps, résolvez-les l'un après l'autre.

Lorsque vous devez résoudre un et qu'il n'y plus de sur le Plan, rien ne se passe.

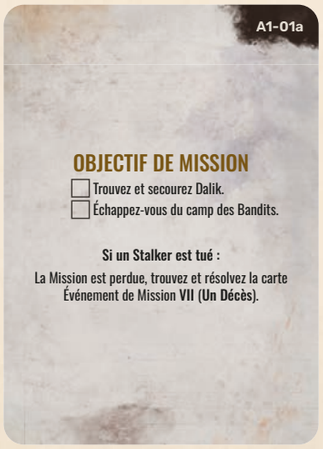
JOUER LA MISSION

Les missions représentent diverses tâches que vous allez entreprendre au cours de la campagne. Leurs histoires s'entremêlent et elles se jouent sur un Plan, construit à l'aide de tuiles Plan et agrémenté de divers éléments de jeu lors de la mise en place.

Événement Actif
Il n'y a jamais qu'un seul Événement Actif à la fois. Quand un effet vous demande de piocher ou de trouver une carte Événement, celle-ci vient recouvrir l'Événement Actif précédent.

OBJECTIF DE MISSION

Chaque mission possède une carte Objectif prioritaire, qui résume le but que vous devez atteindre pour l'emporter. Cette carte contient également des consignes à appliquer si un Stalker meurt. Dans la plupart des cas, la mort d'un Stalker entraîne l'échec de toute la mission. Vous serez généralement redirigé vers une carte Événement spécifique qui vous expliquera quoi faire.


A1-01a
OBJECTIF DE MISSION
Trouvez et secourez Dalik.
Échappez-vous du camp des Bandits.
Si un Stalker est tué :
La Mission est perdue, trouvez et résolvez la carte Événement de Mission VII (Un Décès).

***Exemple** : Carte Objectif de la première mission (**A1**).*

Nombre de Stalkers
Le symbole 👥 représente une valeur égale au nombre de Stalkers dans votre équipe. Certains effets renvoient à cette valeur.
Exemple : La Carte Événement de mission « Nouveaux Venus », colonne de droite, demande de placer 4-👥 Événements Aléatoires au sommet du paquet Événement. Dans une partie comportant 2 Stalkers, 2 Événements Aléatoires (4-2=2) seraient placés sur le haut du paquet.

STRUCTURE DU ROUND DE JEU

Chaque mission se joue en une succession de rounds de jeu, chacun divisé en trois phases. Lors de chaque round, les joueurs révèlent et résolvent une carte Événement, puis planifient et jouent leurs tours, après quoi les Ennemis et la Zone réagissent. On répète ce processus jusqu'à l'accomplissement de la mission, la mort d'un Stalker, ou la fin du temps imparti. Dans chaque cas, il sera demandé aux joueurs de résoudre une carte Événement de mission spécifique.

Un round de jeu se divise en trois phases :

1. **Phase d'Événement** – Piochez une nouvelle carte Événement et lisez-la afin de découvrir ce qui se passe. Appliquez tout effet Immédiat qui s'y trouve.
2. **Phase des Joueurs** – Chaque joueur effectue deux tours durant lesquels il effectue diverses Actions.
3. **Phase des Ennemis et de la Zone** – Les Ennemis sont Activés, les Stalkers subissent les effets de leur Irradiation, et on applique tout effet de Fin de Round (apparaissant surtout sur les cartes Événement).

Informations données par les Événements
Une partie de chaque carte Événement est résolue lors de la phase des Ennemis et de la Zone. Rien ne vous empêche de lire cette partie dès que la carte devient active, et de planifier vos Actions en fonction !

Phase d'Événement

Au cours de la mission, les Événements marquent le passage du temps et racontent ce qui se passe entre les différents rounds. Lors de cette phase, piochez la première carte du paquet Événement, résolvez tout effet Immédiat qui s'y trouve, puis placez-la à côté du paquet Événement. Passez ensuite à la phase des Joueurs.

Le paquet Événement comprend deux types de cartes :

- **Les Événements de mission** – Ils décrivent la progression de l'histoire et les situations spécifiques à la mission. Chaque mission possède ses propres Événements de mission, ajoutés au paquet lors de la mise en place. Pour certaines cartes Événement de mission, il existe plusieurs variantes portant le même numéro. Dans un tel cas, prenez-en un exemplaire au hasard lors de la construction de votre paquet Événement.
- **Les Événements Aléatoires** – Ils dépeignent de petits rebondissements, comme la découverte d'un butin supplémentaire ou des pics de Radiations soudains. Ils sont ajoutés au paquet Événement au cours de la mission.

Voici un exemple de cartes Événement de mission et Aléatoire :

1 Nouveaux Venus
III 2
Le camp est attaqué !
Les bandits s'agitent et attrapent leurs arm
3
IMMÉDIAT
Alarme !
Résolvez tous les de toutes les piles de .
4
Fin de Round
Combats en cours
Placez 4-👥 Événements Aléatoires au sommet du paquet Événement.
5A
Réinitialisez tous les pions Tour et rétablissez le pion Stalker de Commencez le Round suivant en piochant et résolvant un nouvel Événement.
5B

1 Vérification du matériel
Une de vos sacoches à munitions est ouverte.
Vous avez dû perdre un chargeur en chemin.
3
IMMÉDIAT
Stalker de Tête :
Défaussez 1 Chargeur. Vous pouvez défausser un ou décaler un de vos pions Tour d'un cran vers le bas comme si vous effectuiez une pour ignorer cet effet.
4
Fin de Round
Réinitialisez tous les pions Tour et le pion Stalker de Tête. Commencez le prochain round en piochant et résolvant une carte Événement.
5B

1. **Nom** – Chaque Événement porte un nom distinct.
2. **Numéro** – Les Événements de mission possèdent un numéro au recto et au verso. Les Événements Aléatoires issus de la boîte de mission sont dotés du numéro de la mission au recto.
3. **Histoire** – Une description de ce qui se passe.
4. **Immédiat** – Ces effets sont résolus immédiatement lorsque vous piochez cette carte lors de la phase d'Événement. Certains d'entre eux permettent aux Stalkers d'effectuer des Actions supplémentaires, comme des Déplacements ou des Attaques, sans qu'ils aient à décaler leur pion Tour d'un cran vers le bas.
5. **Fin de Round** – Ces effets sont résolus à la fin de la phase des Ennemis et de la Zone.
   - **A.** Les effets Marqués portent un titre n'apparaissent pas forcément sur chaque carte Événement et peuvent varier d'une carte à l'autre. Ils ajoutent souvent des Événements Aléatoires au paquet ou provoquent l'arrivée de nouveaux Ennemis.
   - **B.** Les effets Non Marqués sont toujours identiques et rappellent les différentes étapes à effectuer avant de passer au round suivant.

Phase des Joueurs

Au cours de cette phase, les Stalkers effectuent leurs tours, un par un, dans le sens horaire. Chaque round commence par le tour du Stalker de Tête.

Au cours d'un round, chaque Stalker effectue un total de 2 tours (chacun représenté par un pion Tour). Chaque tour, il effectue 2 Actions Standard ( ).

Quand tous les Stalkers ont effectué leur tour, passez à la phase des Ennemis et de la Zone.

TOURS

***Exemple** : Sur la gauche – les pions Tour avant qu'une n'ait été effectuée ce tour-ci. Au milieu – le pion Tour après que la première du tour a été effectuée. Sur la droite – le pion Tour après que la seconde du tour a été effectuée. Quand un Stalker décide qu'il ne souhaite plus effectuer de , son tour se termine et les Ennemis qui dispose d'une LdV sur lui peuvent réagir.*

Chaque tour est représenté par l'un des deux pions Tour sur le PDA du Stalker. Lors d'un tour, seul le Stalker Actif peut effectuer des Actions.

Un tour doit être terminé avant que le suivant ne commence.

Lors de chaque tour, un Stalker doit effectuer 2 Actions Standard ( ), et peut effectuer un nombre non défini d'Actions Gratuites ( ). Chaque fois qu'il effectue une Action Standard, le Stalker doit décaler son pion Tour d'un cran vers le bas. Lorsque le Stalker a décalé son pion sur le cran du bas et qu'il ne souhaite plus effectuer d'Actions Gratuites ( ), son tour se termine.

Fin du tour d'un Stalker

Après chaque tour de Stalker, les Ennemis qui disposent d'une Ligne de Vue vers lui ont une chance de réagir en les attaquant. Le PDA rappelle cette information lorsqu'un pion Tour atteint le cran du bas. Plus de détails sur la Réaction des Ennemis en page **34**.

Passer son tour

Un joueur peut décider, avant que son tour ne commence, de passer. Dans un tel cas, procédez au tour du Stalker suivant. Quand vous passez, vous ne perdez pas votre tour. Cela signifie que vous pouvez retarder votre tour et attendre un moment plus opportun pour utiliser vos Actions. Vous êtes néanmoins obligé d'effectuer votre tour à un moment ou à un autre.

ACTIONS

Qu'il s'agisse de faire quelques pas ou d'abattre un Bandit d'un tir dans la tête, chaque Action est importante et peut avoir un impact sur toute la mission.

Une Action doit être terminée avant que la suivante ne commence.

Les Actions de Base sont accessibles à tous les Stalkers et sont détaillées dans les pages qui suivent. Les cartes Environnement placées sur le Plan ou les cartes Équipement (Armes, grenades, trousses de secours) constituent d'autres sources d'Actions.

Les Actions sont définies par deux symboles différents :

Action Standard – Pour effectuer ce type d'Action, vous devez décaler votre pion Tour d'un cran vers le bas. Il s'agit d'Actions relativement simples, comme se déplacer de quelques mètres, lancer une grenade ou tirer avec une Arme. Vous ne pouvez toutefois en effectuer qu'un nombre limité dans un temps donné.

Action Gratuite – Ces Actions ne décalent pas votre pion Tour d'un cran vers le bas. Il n'y a pas de limite au nombre d'Actions Gratuites que vous pouvez effectuer au cours d'un même tour. Vous pouvez le faire avant, après ou entre vos Actions Standard. Elles représentent des Actions qui ne demandent aucune préparation, comme jeter un coup d'œil par la fenêtre d'un bâtiment, ouvrir une porte ou avaler une boisson énergétique.

Stalker de Tête

Le titre de Stalker de Tête passe d'un Stalker à l'autre. Plus de détails en page **24**.

Exemple de Partie

Vous pouvez avoir un aperçu du déroulement du jeu dans le livret Exemple de Partie.

■ marqueurs sur les pions Tour

Certains effets peuvent placer plus d'un ■ sur votre pion Tour. Ils augmentent le nombre de que vous pouvez effectuer lors de ce tour. Chaque fois que vous effectuez une en ayant un ou plusieurs ■ sur votre pion Tour, vous devez défaussez 1 ■ au lieu de décaler votre pion Tour d'un cran vers le bas. Lors de la Fin de Round, les Stalkers défaussent tous les ■ présents sur leur pion Tour.

ACTIONS DE BASE

Chaque Stalker dispose toujours des Actions suivantes. Vous les retrouverez sur la carte Référence.

Déplacement :

Parfois, la seule chose à faire, c'est de courir comme un dératé...

Déplacez-vous d'un maximum de 3 cases.

Il s'agit de l'Action la plus courante permettant de traverser le Plan de mission. Ce Déplacement entraîne le placement/déplacement de votre pion Attention.

Déplacement Prudent :

Certaines situations requièrent une approche plus discrète.

Cette Action ne peut pas être effectuée dans la Ligne de Vue d'un Ennemi.

Déplacez-vous de 1 case. Cela n'entraîne pas le placement/déplacement de votre pion Attention.

Règles de Déplacement des Stalkers

Le Déplacement peut prendre diverses formes et provenir de sources différentes. Quoi qu'il en soit, tous les Déplacements des Stalkers sont soumis aux règles suivantes :

- Pour vous déplacer de X cases, déplacez simplement X fois votre Stalker vers une case adjacente. Les cases séparées par des terrains infranchissables ou un mur ne sont pas considérées adjacentes en ce qui concerne les Déplacements.
- Si vous entrez dans une case contenant un Ennemi, votre Déplacement est immédiatement interrompu et se termine.
- Si vous devez terminer votre Déplacement dans une case comble, Poussez l'une des Entités qui s'y trouvent (en commençant par les Stalkers, s'il y en a) vers une case adjacente (celle d'où vous venez, si possible). Si aucune Entité ne peut être Poussée pour vous faire de la place, vous ne pouvez pas terminer votre Déplacement dans cette case.
- Lors de votre Déplacement, vous pouvez traverser les cases combles qui ne contiennent pas d'Ennemi.
- Si vous quittez une case contenant un Ennemi, orientez la silhouette de ce dernier afin qu'il soit face à la case vers laquelle vous vous êtes déplacé.

Attention

- Quand vous vous traversez une case dans la LdV d'un Ennemi, placez votre dans la première case que vous traversez qui n'est plus dans la LdV d'un Ennemi.
- Quand vous terminez votre Déplacement dans la LdV d'un Ennemi, placez votre dans votre case.
- Quand vous terminez votre Déplacement, si votre n'est pas sur le Plan, placez votre dans votre case.

Radiations

- Si votre Déplacement vous a fait décaler votre pion Tour d'un cran vers le bas, et que vous entrez ou sortez d'une case , ou que vous avez traversé une telle case, augmentez votre Irradiation de la plus haute valeur de présente sur ces cases. Ce montant est réduit par le modificateur de Radiations de votre Armure.

Déclencheurs

Lors du Déplacement, vérifiez si vous entrez dans une case ou une case contenant un symbole Anomalie ( ) et résolvez les effets déclenchés. Si l'effet s'applique immédiatement et n'indique pas qu'il met fin à votre Déplacement, vous pouvez reprendre celui-ci une fois l'effet complètement résolu.

Poussée

La Poussée est un Déplacement involontaire qui ne peut être interrompu. Lorsqu'un Ennemi est Poussé, orientez sa silhouette afin qu'il soit face à la case qu'il occupait.

Déplacement Prudent

Certaines Actions vous permettent de vous mouvoir sans placer ou déplacer le pion Attention. Dans un tel cas, votre pion Attention n'est placé ou déplacé que si vous terminez votre Déplacement dans la LdV d'un Ennemi.

Préparation :

Un échange rapide d'équipement avec un coéquipier ou un meilleur positionnement de tir.

- Recevez 1 (Concentration). Plus de détails sur la Concentration en page **29**.
- Recevez 1 (Boulon).

Ensuite, autant de fois que souhaité et dans l'ordre de votre choix, les Stalkers dans votre case peuvent :

- Échanger avec un autre Stalker dans la même case : un Artefact, un Accessoire, une Armure, un Objet, une Arme, un Chargeur, un ou une Trouvaille Personnelle Importante (et tout type de carte Note trouvé lors des missions).
- Prendre une Arme dans l'emplacement Arme pour la mettre dans le Sac à Dos ou inversement. Les Munitions restent dans l'Arme.
- Prendre une Armure dans l'emplacement Armure pour la mettre dans le Sac à Dos ou inversement.
- Monter ou Démonter un Accessoire sur une Armure ou une Arme.
- Prendre un Artefact dans l'emplacement Artefact pour le mettre dans le Sac à Dos ou inversement.

Rechargement :

Quand votre arme est vide, il faut bien y ajouter des balles.

Si vous possédez un , considérez cette Action comme une (vous ne défaussez pas ce).

Défaussez de l'une de vos Poches 1 Chargeur d'un type correspondant à votre Arme (Pistolet , Fusil de Guerre , ou Fusil de Chasse) pour ajouter le nombre de nécessaire pour remplir l'Arme au maximum de sa contenance.

Collecte :

La Zone est jonchée de tout un tas de trucs qui n'attendent que d'être ramassés

Choisissez 1 (Butin) ou (Artefact) dans votre case. S'il s'agit d'un face cachée, retournez-le, recevez sa récompense, puis défaussez-le.

Quand vous collectez un , recevez une carte Artefact d'un type correspondant à l'Anomalie dans laquelle vous l'avez trouvé.

Leurre :

Parfois, une petite distraction peut suffire.

Lancer un leurre vous permet de déplacer vos adversaires ou de les attirer droit dans un piège. À utiliser avec prudence, cependant !

Vous ne pouvez pas effectuer cette Action si votre se trouve sur le Plan.

Défaussez 1 de vos Poches. Choisissez une case à Portée 3 ou moins de votre Stalker. Placez votre dans cette case. Ensuite, si des Ennemis se trouvent dans la case choisie ou dans une case adjacente, piochez une carte Activation des Ennemis et résolvez-la. Toutefois, n'activez que les Ennemis présents dans la case choisie ou dans une case adjacente. Enfin, si l'un ou plusieurs de ces Ennemis disposent d'une LdV vers un pion Attention, déplacez celui-ci de 1 en direction de son propriétaire.

Boulons et Écrous :

Votre meilleur ami dans la Zone. Tous les Stalkers ont pour habitude de fourrer leurs poches de boulons qu'ils balancent dans les anomies afin de tracer leur chemin.

Prenez 1 dans vos Poches et placez-le sur un symbole Anomalie de votre choix à Portée 3 ou moins. Les symboles Anomalie couverts par un sont ignorés lors des tests d'Activation d'Anomalie. Les placés sur le Plan sont retirés lors de la phase des Ennemis et de la Zone.

Poignard :

Toujours utile, que ce soit pour ouvrir une boîte de Délice du Touriste ou pour planter votre adversaire quand votre AKM est vide.

Il s'agit d'une Action d'Attaque. Pour l'effectuer, vous devez être dans la même case que l'Ennemi que vous attaquez. Choisissez la partie du corps que vous ciblez, puis lancez 3 . Si vous tuez votre adversaire, réduisez votre Attention.

AUTRES ACTIONS ET OÙ LES TROUVER

GRENADE FRAG
GRENADE, DISPERSION
LANCER (PORTÉE 2)
Placez votre dans la case choisie. Lancez 4 .
Attaquez toutes Entités dans cette case.
• Stalkers : ★ = .
• Ennemis : Ciblez le Torse.
Défaussez cette carte.
₭500

Les Stalkers peuvent faire de nombreuses choses qui sortent du cadre des Actions de Base.

Vous trouverez de nouvelles Actions sur divers éléments de jeu, notamment sur les suivants :

- **Armes** – Chaque Arme dispose d'au moins une Action d'Attaque (voir : Attaques) qui nécessite généralement de dépenser des Munitions .
- **Cartes Environnement** – Il est possible d'interagir avec la plupart des cartes Environnement en effectuant les Actions qui y sont indiquées. Vous pourrez ainsi révéler de nouveaux secrets ou progresser dans votre mission.
- **Objet** – Chacun possède sa propre Action. Elle peut être effectuée si l'Objet se trouve dans votre Sac à Dos. Les Objets sont défaussés après utilisation.
- **Artefacts** – Certains Artefacts disposent de leurs propres Actions spéciales.

DÉCLENCHEURS IMMÉDIATS ET RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Bien qu'il ne s'agisse pas d'Actions, les Déclencheurs font partie intégrante du système de jeu. Ils peuvent se produire à tout moment si leur condition est remplie. Certains d'entre eux peuvent aider ou empêcher des Actions, tandis que d'autres servent à dissimuler des informations tant qu'une action précise n'est pas effectuée, ou encore à progresser dans la mission.

Déclencheurs

Les Déclencheurs apparaissent sur les cartes Anomalie ou sur les Altérations d'Environnement. Ils servent à rappeler ce qui se produit quand un Stalker (ou parfois un Ennemi) entre dans une case donnée du Plan de mission. Ils indiquent si leur effet s'applique immédiatement, lors de l'Action, ou après celle-ci. Lorsqu'ils se produisent immédiatement, ils ne mettent pas fin à l'Action, sauf indication contraire.

A1-03a
Jeter un œil à l'intérieur : Vous pouvez effectuer cette Action dans une case adjacente à la de ce bâtiment. Retournez cette carte.
Quand un Stalker entre dans ce bâtiment, retournez immédiatement cette carte.

CHAMPIGNON VISQUEUX
CHIMIQUE
Après le Déplacement d'une Entité, lancez le pour cette Activation d'Anomalie :
L'Entité déclencheuse et dans toutes les cases contenant le symbole Anomalie :
Stalkers : Perdez 9 PV, puis recevez 1 .
Ennemis : Blessure Légère, puis recevez 1 .

Règles Supplémentaires

Votre personnage, de nombreuses pièces d'Équipement, voire certaines cartes Environnement vous donnent accès à diverses capacités. Elles sont indiquées par des symboles / / dont la couleur dépend de celle de la carte. Ces capacités peuvent améliorer des Actions spécifiques ou vous faire bénéficier d'effets passifs continus.

LANCE -GRENADE
Après avoir attaqué avec cette Arme, vous pouvez immédiatement effectuer une d'un de vos Objets Grenade en tant que .
₭2000

CONTENEUR D'ARTEFACT AMÉLIORÉ
Vous pouvez utiliser un Conteneur d'Artefact AMÉLIORÉ, quelle que soit votre Armure.
₭1000

SLIME
CHIMIQUE
Quand un Ennemi à Portée 1 ou moins attaque, vous pouvez augmenter votre Irradiation de 3 pour infliger un à cet Ennemi.
₭2000
2

Attaque

Les Attaques des Stalkers sont détaillées en page **27**.

RADIATIONS ENVIRONNEMENTALES

Même toutes ces années après le premier incident, de nombreux secteurs irradiés parsèment la Zone. Le Stalker avisé saura quand les traverser et comment s'y préparer. Une bonne protection et une bouteille de vodka sont déjà un bon départ.

Chaque fois que vous décalez votre pion Tour d'un cran vers le bas (en général en effectuant une) si vous avez été présent, au cours de votre Action sur au moins une case (Radiations) augmentez votre Irradiation de la plus haute valeur de apparaissant dans les cases. Ce montant est réduit par le modificateur de Radiations de votre Armure.

Compteur Geiger et Irradiation

Conservez votre compteur Geiger à côté de votre PDA afin de facilement indiquer l'Irradiation que vous avez accumulée au cours de la mission. Quand vous augmentez l'Irradiation, tournez la roue dans le sens croissant. Tournez-la dans le sens inverse si vous le réduisez.

Lors de la phase des Ennemis et de la Zone, ainsi que lorsque le jeu le demande, vous pouvez subir une Exposition aux Radiations (plus de détails en page **35**).

Irradiation Critique

Si votre Irradiation vient à dépasser 16 (et entre dans la partie grise), lancez immédiatement 4 . Perdez un montant de PV égal au nombre de résultats ★ obtenus, puis réglez votre Irradiation à 16.

ATTENTION

Dès que vous levez le petit doigt, il y a toujours quelqu'un pour le remarquer. Et, en général, ce n'est pas très bon...

De nombreuses Actions vous demanderont de placer votre pion Attention sur le Plan, ce qui va attirer les Ennemis vers vous. L'Attention s'estompe avec le temps, ce qui vous permet de l'utiliser à des fins tactiques. Le placement de votre pion Attention n'implique pas forcément une Réaction des Ennemis, mais exercera néanmoins une influence sur leur comportement lors de l'étape d'Activation des Ennemis.

Attention Minimale – Représente le bruit que vous faites, ainsi que les autres traces de votre présence que les Ennemis peuvent ignorer. Il peut s'agir de quelques pas à un rythme trop rapide, ou d'une élimination à l'aide d'une Arme munie d'un silencieux. Si le Plan ne contient que des (ou s'il n'y en a aucun), les Ennemis ne cherchent pas forcément à vous traquer et continuent leurs patrouilles.

Attention Maximale – Représente le bruit que vous faites, ainsi que les autres traces de votre présence que les Ennemis vont pouvoir suivre. Tirer avec une Arme ou vous déplacer sous leur nez va alerter vos Ennemis qui vont entreprendre de vous traquer. Si le Plan contient au moins 1 , le comportement des Ennemis devient plus agressif et ils vont se concentrer sur la source de leur Attention.

Tant que votre se trouve sur le Plan, aucun effet ne peut placer votre . Tant qu'un Ennemi dispose d'une LdV sur votre Stalker, votre est dans votre case et aucun effet ne peut déplacer, placer ou réduire votre .

Réduction de l'Attention

Certains effets réduisent l'Attention. Quand vous réduisez votre , retournez le pion sur . Quand vous réduisez votre , remettez-le sur votre PDA.

PDA ET ÉQUIPEMENT

Le PDA (votre plateau de joueur) constitue l'élément de jeu le plus important des joueurs. Lors des missions, vous allez y conserver votre Équipement et y trouver toutes les informations relatives à votre Stalker. Votre PDA est composé comme suit :

1. **Emplacement de Stalker** – C'est ici que vous mettez votre carte Stalker.
2. **Emplacements Tour** – C'est ici que vous placez les pions Tour que vous allez décaler d'un cran vers le bas pour indiquer que vous avez effectué une ✉.
   - A. **Pions Tour** – Au début du round, les pions doivent se trouver en haut de leurs emplacements. Une fois que vous avez effectué 2 ✉, le pion Tour doit être en bas.
   - B. **Pions Lésion Critique** – Placez un pion ici lorsque vous avez subi une Lésion Critique, ce qui a pour effet de bloquer une partie de l'emplacement et de limiter le nombre de ✉ dont vous disposez ce tour.
3. **Emplacement Arme**
   - A. **Carte Arme** – C'est ici que vous mettez l'Arme dont vous êtes équipé.
   - B. **Accessoire d'Arme** – Vous pouvez placer ici un maximum de deux Accessoires qui correspondent aux emplacements d'Accessoire de l'Arme dont vous êtes équipé.
   - C. **Piste de Chargeur** – C'est ici que sont placées les ■ qui représentent les Munitions de l'Arme dont vous êtes équipé.
4. **Emplacement d'Armure**
   - A. **Carte Armure** – C'est ici que vous mettez l'Armure dont vous êtes équipé.
   - B. **Accessoire d'Armure** – Vous pouvez placer ici un maximum de 1 Accessoire d'Armure.
5. **Emplacements d'Artefact**
   - A. **Carte Artefact** – C'est ici que vous mettez l'Artefact dont vous êtes équipé doté de la valeur de ☢ (Irradiation de Base de l'Artefact) la plus élevée.
   - B. **Conteneur d'Artefact** – Selon votre Armure, c'est ici que vous pourrez placer un pion Conteneur d'Artefact.
   - C. **Cartes Artefact** – C'est ici que vous pouvez mettre un maximum de deux Artefacts dont les valeurs de ☢ sont couvertes par le PDA.
6. **Sac à Dos** – C'est ici que vous conserverez les Objets et les cartes Équipement dont vous n'êtes pas équipé.
7. **Poches** – C'est ici que vous conserverez vos 🔨 et Chargeurs, ainsi que certains pions reçus en cours de mission.
8. **Attention** – C'est ici que vous mettez votre pion Attention quand il n'est pas sur le Plan.
9. **Piste de PV** – C'est ici qu'est indiqué votre montant actuel de Points de Vie.

Tomber à 0 PV

Lorsque vous descendez à 0 PV (ou en dessous de 0 quand vous êtes déjà à 0), vous recevez une Lésion Critique. Si vous subissez une troisième Lésion Critique, vous mourrez.

Les Lésions Critiques et la mort des Stalkers sont détaillées en page **29**.

Perdre et récupérer des PV

Quand vous perdez des PV, avancez le marqueur vers la droite du nombre de crans correspondant (jusqu'à 0).

Quand vous récupérez des PV, avancez le marqueur vers la gauche du nombre de crans correspondant (jusqu'à votre maximum).

Carte Stalker

Les joueurs endossent le rôle de Stalkers qui, mus par différentes motivations, se lancent dans l'exploration de la Zone. Chaque Stalker est représenté par une carte distincte. Bien qu'ils soient tous uniques, ils partagent néanmoins des informations communes :

MILADY 1
PV 14 2
TIR 3
2 (PORTÉE 0-3)
3 (PORTÉE 4+)
INFAILLIBLE
Quand vous attaquez un Ennemi sans être dans sa LdV, recevez +1★ à ce lancer. 4
FURTIVITÉ
Déplacez-vous d'un maximum de 3 cases. Lors de ce Déplacement, la valeur maximale de la LdV des Ennemis est de 1, à l'exception de la dernière case de votre Déplacement. Une fois par tour.

5
Autrefois, Milady avait tout. Les voitures de luxe, les voyages à l'étranger... sa vie était un véritable conte de fées, jusqu'au jour où elle sombra dans le coma après avoir été mutilée par un ours. À son réveil, des années plus tard, elle apprit que son mari, un officier des forces spéciales envoyé dans la Zone, était porté disparu.
Milady, tireuse hors pair et chasseuse émérite, était suffisamment désespérée pour se lancer sur sa piste.
Elle cherche depuis des années, mais n'a toujours pas trouvé la moindre trace du lieutenant Stepan Andrukhov. Ne la prenez toutefois pas à la légère, car sa méthode d'observation favorite, c'est la lunette de son fusil de sniper.

1. Nom – Chaque Stalker possède son propre nom.
2. PV – Le montant maximal des Points de Vie du personnage. Vous commencez chaque mission à votre maximum de PV. Vous ne pouvez jamais dépasser ce maximum.
3. Compétence de Tir – Indique le nombre de 🎲 lancés lors de chaque Attaque Armée. Il peut arriver que la Compétence de Tir d'un personnage varie avec la distance qui le sépare de la cible.
4. Capacités – Chaque personnage possède au minimum une capacité. Il s'agit soit de nouvelles Actions, soit de règles supplémentaires qui affectent la partie.
5. Histoire – Le dos de chaque carte Stalker contient une histoire qui présente ce personnage.

Stalker de Tête

Tout groupe a besoin d'un chef.

Le titre de Stalker de Tête passe d'un Stalker à l'autre. Certains effets (trouvés notamment sur les Événements) renvoient au Stalker de Tête. C'est également lui qui a le dernier mot en cas de litige entre les joueurs.

Le Stalker de Tête est représenté par le pion suivant :

Tant que vous détenez ce pion, vous pouvez effectuer l'Action suivante :

Retournez ce pion et passez-le au joueur sur votre gauche pour choisir une option :

- Récupérez 2 PV.
- Recevez 1 .

Une fois cette Action effectuée, le Stalker suivant sur votre gauche devient le Stalker de Tête. Cependant, il ne pourra pas effectuer l'Action du pion (et donc passer le titre) tant que celui-ci n'aura pas été remis face visible lors de la Fin de Round.

Vous pouvez effectuer cette Action même si vous n'en retirez aucun bénéfice (simplement pour passer le pion).

Objets

Les Objets représentent diverses pièces d'Équipement que l'on trouve en abondance dans la Zone. Il peut aussi bien s'agir de grenades, que de trousses de secours ou de provisions. Les Objets sont conservés dans le Sac à Dos et sont à usage unique.

Voici un exemple de carte Objet :

1. **Nom**
2. **Type** – Chaque Objet appartient à au moins un type. Certains effets peuvent renvoyer à ce type (par exemple, « recevez 1 Objet **Nourriture** »).
3. **Effet** – Chaque Objet possède une Action à usage unique, après laquelle il est défaussé.
4. **Valeur en Coupons** – Le prix de l'Objet, qui représente sa valeur moyenne dans la Zone.

Armure

Une Armure fournit une protection contre les Attaques des Ennemis, et peut parfois réduire l'Irradiation que vous subissez. Vous ne pouvez avoir qu'une seule Armure équipée à la fois, mais vous pouvez en conserver d'autres dans votre Sac à Dos. La Zone est un endroit impitoyable : un Stalker avisé sera toujours équipé d'une Armure. Bien que leur aspect ou leur efficacité puisse varier, les Armures partagent certaines caractéristiques communes.

Voici un exemple de carte Armure :

1. **Nom**
2. **Valeur de Défense** – Indique le nombre de que vous allez lancer lorsque vous vous défendez contre des Attaques. Chaque résultat ★ obtenu réduit les (dégâts) subis de 1.
3. **Radiations Environnementales** – Modifie la valeur en apparaissant dans les cases, vous permettant de réduire l'Irradiation subie. Certains effets peuvent directement augmenter votre Irradiation. Dans ces cas spécifiques, il vous sera indiqué si votre Armure vous protège.
4. **Conteneur d'Artefact** – BASE, AMÉLIORÉ, ou AVANCÉ. Indique la qualité de votre protection contre l'Irradiation des Artefacts dont vous êtes équipé, et si vous devez utiliser le pion Conteneur d'Artefact.
5. **Règles supplémentaires** – Certaines Armures sont soumises à des règles supplémentaires (par exemple, l'Armure PSZ-9D vous protège toujours d'au moins 1 lors de l'Attaque d'un Ennemi).
6. **Emplacement d'Accessoire** – Chaque Armure dispose d'un emplacement dans lequel vous pouvez installer un Accessoire d'Armure.
7. **Valeur en Coupons** – Le prix de l'Armure, qui représente sa valeur moyenne dans la Zone.
8. **Rang de l'Armure** – Indique sa disponibilité et son efficacité. Dans la boîte de base, les rangs d'Armure vont de I à III, I indiquant les Armures les plus communes et les plus faibles.

Accessoires d'Armure

DÉTECTEUR ÉCHO
DÉTECTEZ UN ARTEFACT (PORTÉE 0)
Lancez le Prenez le pion Artefact sous l'Anomalie et placez-le sur un symbole Anomalie correspondant de votre choix.
1000

Une Armure peut accueillir 1 Accessoire d'Armure. Ceux-ci sont universels et peuvent être installés sur n'importe quelle Armure. Il peut s'agir d'un Détecteur, qui vous octroie l'Action nécessaire pour récupérer des Artefacts dans les Anomalies, des sacoches supplémentaires pour transporter plus de matériel, ou des plaques défensives fournissant de nouvelles capacités.

Artefacts

Le véritable butin de la Zone. Des objets dotés d'effets étranges et surnaturels.

Ces Objets particuliers peuvent être obtenus en cours de partie, notamment en explorant des Anomalies. Les Artefacts permettent aux Stalkers d'accéder à de puissantes capacités spéciales, au prix d'une exposition aux Radiations.

Vous pouvez transporter des Artefacts dans votre Sac à Dos sans le moindre risque. Cependant, si vous souhaitez bénéficier de leurs effets, vous allez devoir vous en équiper. Vous pouvez avoir un maximum de 3 Artefacts équipés en même temps. Vous pouvez conserver les autres dans votre Sac à Dos.

Les Artefacts ont des formes et des effets variés, mais ils partagent toutefois des caractéristiques communes .

Voici un exemple de carte Artefact :

1. **Nom**
2. **Type** – Quand vous collectez un dans une Anomalie, vous recevez une carte Artefact du type correspondant à l'Anomalie.
3. **Effet spécial** – Chaque Artefact vous octroie une nouvelle capacité. Il peut s'agir d'une Action que vous pouvez effectuer ou de nouvelles règles qui vous affectent.
4. **Valeur en Coupons** – Le prix de l'Artefact, qui représente sa valeur moyenne dans la Zone.
5. **Irradiation de base** – Les Radiations auxquelles vous êtes continuellement exposé lorsque vous vous équipez de cet Artefact.

Irradiation de base des Artefacts

Chaque Artefact possède sa propre Irradiation de base, indiquée dans le coin inférieur droit de sa carte. Lors de l'étape Exposition aux Radiations de la phase des Ennemis et de la Zone, si votre Irradiation actuelle est inférieure à l'Irradiation de base de votre Artefact, vous devez augmenter votre Irradiation pour correspondre à celui de l'Artefact.

Si vous êtes équipé de plusieurs Artefacts, seul celui doté de la plus haute est pris en compte. Il doit être placé dans l'emplacement supérieur, tandis que les autres vont aller dans les emplacements du bas, dans lesquels leur valeur de est cachée.

L'Irradiation de base d'un Artefact peut être réduite en s'équipant d'une Armure pourvue d'un Conteneur d'Artefact AMÉLIORÉ ou AVANCÉ.

Les Conteneurs d'Artefact sont représentés par les pions suivants qui sont placés dans l'emplacement prévu à cet effet, sous votre Artefact doté de la plus haute :

Un Conteneur d'Artefact Amélioré réduit de 2 l'Irradiation de base de l'Artefact. Un Conteneur Avancé la réduit de 4.

Sac à Dos

Un bon sac à dos peut se révéler plus indispensable qu'un flingue.

L'espace situé sous votre PDA représente votre Sac à Dos. Pendant la mission, c'est là que vous conservez tous vos Objets, ainsi que les cartes Équipement que vous n'utilisez pas. La contenance de base de votre Sac à Dos est de 6 cartes. Toutefois, certains effets vous permettent de l'augmenter.

Les cartes suivantes appartiennent à la catégorie cartes Équipement :

- Armures
- Artefacts
- Accessoires
- Objets
- Armes

Pendant la mission, si vous vous retrouvez avec plus de cartes Équipement que la contenance de votre Sac à Dos, vous devez défausser toute carte surnuméraire. Vous choisissez ce que vous défaussez : il peut s'agir des cartes que vous venez d'obtenir ou non. Lorsque vous vous équipez (quand vous effectuez une Action de Base « Préparation »), ignorez cette contenance et ne vérifiez que lorsque l'Action est résolue.

Les Objets sont les seules cartes à pouvoir être utilisées depuis le Sac à Dos. Toutes les autres cartes n'ont aucun effet tant qu'elles se trouvent dans votre Sac. Elles doivent être équipées en effectuant l'Action de Base « Préparation ».

Recevoir une nouvelle carte Équipement

Lorsque vous recevez une nouvelle carte Équipement (généralement grâce à un butin), placez-la dans votre Sac à Dos. Vous pouvez également choisir de vous en équiper immédiatement en remplaçant la carte dont vous êtes actuellement équipé. S'il s'agit d'une carte Arme ou Armure, vous pouvez installer tout Accessoire en votre possession. Les Armes ainsi acquises sont entièrement chargées. Si vous la mettez dans votre Sac à Dos, mettez les ■ sur la carte Arme. Si vous vous en équipez, mettez-les dans l'emplacement ■ du PDA.

Poches

Pantalons à larges poches ou sacoches tactiques, tout bon Stalker a besoin d'un endroit où fourrer ses boulons et ses chargeurs de rechange.

En mission, vos Poches servent à conserver vos et Chargeurs, ainsi que certains pions reçus en cours de mission. Si un effet vous demande de défausser un ou un Chargeur, prenez-le dans vos Poches. Les Boulons contenus dans vos Poches peuvent servir à effectuer 2 Actions de Base ; « Boulons et Écrous » et « Leurre ». La première sert à vous frayer un chemin sûr dans les Anomalies, tandis que la seconde vous permet de distraire les Ennemis.

Rang

Certaines cartes Équipement sont pourvues d'un Rang, indiqué au dos de la carte. Le Rang indique la disponibilité et l'efficacité d'une pièce d'Équipement.

Certains effets de jeu (généralement les Marchands et les Récompenses) renvoient au Rang d'un Équipement. Si un effet ne fait pas référence au Rang, celui-ci est ignoré (par exemple, « recevez 1 Accessoire » signifie que vous mélangez le paquet Accessoire et que vous piochez la première carte, qui peut aussi bien être du Rang I que du Rang II).

Armes

Face aux nombreux dangers de la Zone, une bonne Arme se révélera indispensable. Vous ne pouvez avoir qu'une seule Arme équipée à la fois, mais vous pouvez en conserver d'autres dans votre Sac à Dos.

Chaque Stalker se doit d'avoir une Arme sur lui en permanence, sous peine de voir se transformer la moindre rencontre hostile en un véritable cauchemar. Bien que leur aspect ou leur efficacité puisse varier, les Armes partagent certaines caractéristiques communes.

Voici un exemple de carte Arme :

AKM-74U
PORTÉE EFFECTIVE 2
PORTÉE MAX. 3
MUNITIONS 6
SUPPRESSION
Tous les 2 : Infligez un .
1 COUP PAR COUP +2
Choisissez une partie du corps.
2 RAFALE +2
Gagnez +1 au lancer.
Vous pouvez répartir les et les effets entre la cible et tous les Ennemis sur sa case ou adjacents à cette dernière et dans votre LdV.
1000
1 COUP PAR COUP +2
Choisissez une partie du corps.
ARME

1. **Nom**
2. **Portée Effective** – Indique la distance à laquelle l'Arme est la plus efficace. À cette Portée exacte, la face des est considérée comme affichant 4 au lieu de 2 .
3. **Portée maximale** – Indique la distance maximale à laquelle l'Arme peut être utilisée. Une Arme peut être utilisée depuis une Portée de 0 jusqu'à sa Portée maximale.
4. **Munitions** – Indique le type de Munitions (Pistolet , Fusil de Guerre , Fusil de Chasse , ou Spécial), ainsi que la contenance maximale de l'Arme. Les Munitions sont représentées par les placées sur la piste de Chargeurs sur le PDA, à côté de l'Arme équipée, ou directement sur la carte Arme pour celles qui sont stockées dans le Sac à Dos. Les Stalkers défaussent leurs Munitions pour effectuer des Attaques Armées. Au début de la mission, toutes les Armes des Stalkers sont chargées au max.
5. **Emplacements d'Accessoire** – Les Armes peuvent avoir jusqu'à 2 emplacements d'Accessoire. Si vous possédez un Accessoire qui correspond à l'emplacement de votre Arme, vous pouvez installer celui-ci de façon à améliorer votre Arme.
6. **Trait d'Arme** – Divers effets qui peuvent soit s'appliquer lors d'Attaques Armées en fonction du nombre de obtenus, soit être actifs en permanence.
7. **Actions d'Attaque** – Indique comment attaquer avec l'Arme. Les Armes ont généralement 1 ou 2 Actions d'Attaque, composées comme suit :
   - **A. Coût de l'Action** – ou .
   - **B. Coût en Munitions** – Le nombre de que vous devez défausser pour effectuer cette Attaque.
   - **C. Type d'Attaque** – Il arrive que certaines cartes, comme les Accessoires d'Armes, ne fonctionnent qu'avec un (ou n'affectent qu'un) type d'Attaque particulier.
   - **D. Dés** – Le nombre de dés lancés en plus de dés du Stalker lors de l'Attaque Armée.
   - **E. Attention** – Placez le pion Attention indiqué dans votre case.
   - **F. Effets supplémentaires** – Certaines Attaques disposent d'effets supplémentaires. Il peut s'agir du libre choix de la partie du corps visée, de ★ ou de supplémentaires ou de conditions spéciales à remplir pour effectuer l'Attaque.
8. **Valeur en Coupons** – Le prix de l'Arme, qui représente sa valeur moyenne dans la Zone.
9. **Rang de l'Arme** – Indique sa disponibilité et son efficacité. Dans la boîte de base, les rangs d'Arme vont de I à III, I indiquant les Armes les plus communes et les plus faibles.

Face Effective

Une des faces des porte des symboles spécifiques permettant de déclencher des effets supplémentaires lors des Attaques Armées.

Chargeurs

On distingue 3 types de Chargeurs :

De gauche à droite : Pistolet , Fusil de Guerre et Fusil de Chasse .

Ils indiquent les types de Munitions utilisés par les différentes Armes.

Les Chargeurs sont utilisés lors de l'Action de Base « Rechargement ». Lorsque vous l'effectuez, défaussez un Chargeur du type correspondant pour ajouter suffisamment de à l'Arme pour la charger au maximum. Vous pouvez recharger soit l'Arme dont vous êtes équipé, soit une Arme de votre Sac à Dos.

Accessoires d'Armes

Les Armes peuvent avoir jusqu'à 2 emplacements d'Accessoire. Chacun d'entre eux peut accueillir 1 Accessoire d'Arme. Tous les Accessoires ne sont pas adaptés à toutes les Armes. Pour que vous puissiez installer un Accessoire sur une Arme, les deux doivent correspondre.

Notez que le type ne constitue pas le seul élément important. Certains Accessoires peuvent par exemple s'appliquer à un type d'Attaque spécifique que l'Arme que vous souhaitez améliorer ne possède pas. *Modifie ton arme avec sagesse, Stalker !*

Voici tous les emplacements d'Accessoire que vous pouvez trouver dans la boîte de base. Notez qu'un des types d'emplacement se trouvant sur les Armes peut recevoir deux types distincts d'Accessoires.

AKM-74U
PORTÉE EFFECTIVE 2
PORTÉE MAX. 3
MUNITIONS 6
SUPPRESSION
Tous les 2 : Infligez un .
1 COUP PAR COUP +2
Choisissez une partie du corps.
2 RAFALE +2
Gagnez +1 au lancer.
Vous pouvez répartir les et les effets entre la cible et tous les Ennemis sur sa case ou adjacents à cette dernière et dans votre LdV.
1000
LUNETTE
Quand vous attaquez au Coup par Coup ou en Tir Visé à Portée 3 ou plus, lancez +1 .
2000
LANCE -GRENADE
Après avoir attaqué avec cette Arme, vous pouvez immédiatement effectuer une d'un de vos Objets Grenade en tant que .
2000
PTM
PORTÉE EFFECTIVE 0-1
PORTÉE MAX. 2
MUNITIONS 4
SUPPRESSION
Tous les 2 : Infligez une .
1 TIR RAPIDE +1
Une fois par tour.
1 COUP PAR COUP +1
Choisissez une partie du corps.
100
SILENCIEUX
Après avoir attaqué avec cette Arme, si vous n'êtes pas dans la LdV d'un Ennemi, réduisez votre Attention.
1000

ATTAQUE DES STALKERS

Le plomb est une monnaie acceptée partout.

Les Attaques sont des Actions qui permettent d'engager l'Ennemi. On les trouve généralement sur les Armes, mais également sur diverses cartes (comme l'Objet Grenade Frag, par exemple). Il existe également une Action d'Attaque de Base : l'Action Poignard.

Afin de pouvoir effectuer une Attaque, votre Stalker doit, dans la plupart des cas, disposer de la Portée suffisante et/ou d'une Ligne de Vue vers la case de la cible.

Sauf indication contraire, vos Attaques ne peuvent cibler que des figurines Ennemies.

Séquence d'Attaque

Pour effectuer une Attaque, suivez les étapes suivantes :

1. Choisissez une Action d'Attaque et une cible légale.
   - Quand vous attaquez avec une Arme, la cible doit se trouver dans la Portée maximale de l'Arme et en LdV.
   - Certaines Armes demandent de surcroît d'être à une Portée minimale de la cible.
   - Les Attaques non Armées précisent la Portée dans laquelle elles peuvent être effectuées et si la cible doit se trouver en LdV.
2. N'oubliez pas de décaler votre pion Tour d'un cran vers le bas si l'Attaque est une et de dépenser toute ■ requise.
3. Placez le pion Attention indiqué.
   - Si l'Attaque place le pion Attention sans préciser où, placez-le dans votre case.
   - Si l'Attaque place votre et que votre se trouve déjà sur le Plan, ne placez pas votre .
   - Pour rappel, si vous êtes dans la LdV d'un Ennemi, votre se trouve toujours dans votre case.
4. Ciblez une partie du corps :
   - Si l'Attaque vous permet de choisir une partie du corps, faites-le maintenant. Sinon, ciblez le Torse.
   - Les parties du corps peuvent disposer de tables de Toucher différentes qui offrent un équilibre entre la difficulté pour Toucher et l'effet produit.
5. Lancez les dés :
   - Quand vous effectuez une Attaque Armée, lancez les indiqués sur votre carte Stalker, plus les supplémentaires octroyés par l'Attaque de votre Arme.
   - Les Attaques non Armées indiquent combien de et/ou doivent être lancés.
   - Lancez également tout et/ou octroyé par d'autres éléments de jeu. Les Accessoires d'Armes constituent la principale source de dés supplémentaires.
6. Si vous disposez d'un ou de tout autre effet vous permettant de relancer des dés, vous pouvez l'utiliser maintenant.
7. Résolvez les résultats du lancer :
   - La plupart des Attaques vous autorisent à dépenser des pour appliquer des effets supplémentaires. Un même effet peut être appliqué plusieurs fois, du moment que vous disposez des nécessaires.
   - Comptez les ★ obtenus et comparez-les à la valeur de Toucher de la partie du corps ciblée. Résolvez l'effet du seuil le plus élevé atteint pour cette partie du corps.
   - Si vous effectuez une Attaque Armée à Portée Effective de votre Arme, n'oubliez pas que chaque compte comme 4★.
   - Si vous infligez une Blessure Légère ou Grave, piochez une carte Blessure d'Ennemi et appliquez-en les résultats.
   - Si vous ne parvenez pas à atteindre un seuil, votre Attaque rate.
   - Si vous disposez de non dépensés, c'est votre dernière chance de les dépenser pour appliquer des effets supplémentaires.
8. Si vous n'avez pas tué l'Ennemi ciblé, orientez-le face vers votre Stalker.

***Exemple** : Palkan décide d'Attaquer un Snork avec une Attaque Coup par Coup de son PTM. Il doit décaler son pion Tour d'un cran vers le bas, car il s'agit d'une , et défausser 1■ de son PTM. Il lance 3 (issus de sa compétence de Tir) et 1, octroyé par l'Attaque du PTM. L'Attaque Coup par Coup permet de choisir la partie du corps visée. Palkan opte donc pour la tête. Palkan obtient 3★, 2★, 1★ et 2 . La valeur de Toucher de la tête du Snork ne possède qu'un unique seuil : 6★. Le lancer de dé de Palkan étant suffisant, il inflige -1 au Snork, ce qui suffit à l'abattre (il n'a que 1). Si Palkan avait obtenu moins de 6★, il n'aurait pas tué le Snork, mais il aurait néanmoins pu dépenser les 2 obtenus pour utiliser le trait Suppression du PTM pour infliger 1 (Neutralisé) au Snork.*

Attaquer plusieurs Ennemis

Certaines Attaques permettent d'affecter plusieurs Ennemis à la fois. Les plus courantes sont les explosions de Grenades, les salves de Fusils de Guerre ou la dispersion des tirs de Fusil de Chasse.

Attaques en Rafales/Mode Auto – Ces types d'Attaques vous permettent de répartir les ★ obtenus, ainsi que les effets supplémentaires appliqués durant l'étape 7 de la séquence d'Attaque, entre la cible principale et tout Ennemi adjacent à celle-ci et en LdV (ils n'ont cependant pas à être en LdV dans la même direction cardinale).

Effets de Dispersion – Le trait Fusil de Chasse et les Objets de Dispersion permettent de toucher tous les Ennemis situés dans une ou plusieurs cases. Avec de tels effets, ne lancez les dés qu'une seule fois et appliquez les résultats ★ à tous les Ennemis touchés.

Masques

Certaines faces des dés affichent des symboles . Ils sont utilisés pour appliquer des effets supplémentaires que l'on trouve généralement sur les Armes. Ces effets peuvent être appliqués plusieurs fois, et, si différents effets sont disponibles, vous pouvez choisir d'en appliquer plusieurs, du moment que vous vous acquittez de leur coût en . Chaque fois que vous utilisez un tel effet, retirez le nombre de requis du résultat de votre lancer. Ces effets peuvent être utilisés avant ou après avoir vérifié si l'Attaque touche.

Relances multiples

Il n'y a aucune limite au nombre de fois qu'un dé peut être relancé tant que la relance provient d'une source différente.

Réserve d'Ennemis

Au début de chaque mission et chaque fois qu'un nouvel Ennemi apparaît dans le cadre de la Mission, il vous sera demandé de préparer un nombre donné de silhouettes d'Ennemis. Certaines pourront être directement placées sur le Plan, tandis que d'autres seront mises de côté.

L'ensemble constitue la réserve pour chacun des Ennemis. Cette réserve indique le nombre maximal de silhouettes des divers Ennemis pouvant se trouver sur le Plan en même temps.

Limite des pions et

Une Entité peut recevoir un maximum de 1 et 1. Si l'Entité doit recevoir un pion ou alors qu'elle est déjà affectée par le statut correspondant, elle n'en reçoit pas un second.

BLESSURES DES ENNEMIS

Parfois, il n'y a rien d'autre à faire que de tirer dans le tas.

Lorsqu'une Entité subit une Blessure Légère ou Grave (généralement à la suite d'une Attaque ou d'effets d'Anomalie), piochez la première carte du paquet Blessure d'Ennemi et résolvez les effets correspondants au type de Blessure subi par l'Ennemi. Une fois la carte résolue, défaussez-la.

La résolution d'une carte Blessure d'Ennemi peut entraîner six résultats différents :

1. **Cet Ennemi reçoit un** – Placez un pion à côté de la silhouette de l'Ennemi afin d'indiquer qu'il est affecté par ce statut.
2. **Cet Ennemi reçoit un et un** – Placez un pion et un pion à côté de la silhouette de l'Ennemi afin d'indiquer qu'il est affecté par ces statuts. Si l'Ennemi subit la Blessure à la suite des effets d'un , il reçoit quand même la nouvelle . Il s'agit du seul moment où une Entité peut être affectée par deux en même temps (l'une des deux est cependant immédiatement défaussée).
3. **Si cet Ennemi est déjà doté d'un , il est Poussé. Sinon, cet Ennemi reçoit un** – Vous allez soit placer un pion à côté de la silhouette de l'Ennemi afin d'indiquer qu'il est affecté par ce statut, soit, si l'Ennemi a déjà reçu un quand il a subi cette Blessure, vous devez le déplacer de 1 case en l'éloignant de vous (cet effet ne peut pas être interrompu). S'il n'existe pas de case libre permettant d'éloigner cet Ennemi de vous, ne le déplacez pas.
4. -1 – Cet Ennemi perd 1. La plupart des Ennemis ne possédant que 1, cela suffit généralement à les éliminer. Si l'Ennemi possède plus de 1, placez le pion -1 à côté de la silhouette de l'Ennemi ou sur sa carte (si le Plan ne contient qu'une seule silhouette de cet Ennemi).
5. **Si cet Ennemi a déjà reçu un , -1. Sinon, cet Ennemi reçoit un** – Vous allez soit placer un pion à côté de la silhouette de l'Ennemi afin d'indiquer qu'il est affecté par ce statut, soit, si l'Ennemi a déjà reçu un quand il a subi cette Blessure, il perd 1.
6. -1 **Mélangez ensuite ce paquet** – Cet Ennemi perd 1. La plupart des Ennemis ne possédant que 1, cela suffit généralement à les éliminer. Mélangez ensuite toutes les cartes Blessure d'Ennemi (y compris celle-ci) afin de recréer le paquet.

Mort des Ennemis

Quand les d'un Ennemi tombent à 0 ou moins, il meurt. Lorsque cela se produit, retirez sa silhouette du Plan et remettez-la dans la réserve. Il pourra éventuellement revenir en jeu par le biais de pions ?.

Abandon de Butin

Dans la Zone, les humains transportent diverses pièces d'équipement. Lorsque vous en tuez un, il y a généralement quelque chose à récupérer sur le cadavre.

Les mutants, en revanche, ne possèdent rien. Il y a peu de chance qu'un Snork transporte un AKM dans ses poches, n'est-ce pas ?

Lorsqu'un Ennemi Humain meurt, placez 1? dans sa case.

Lorsqu'un Ennemi Mutant meurt, ne placez pas de ? dans sa case.

PIONS STATUT

Pendant la mission, les Stalkers et les Ennemis peuvent recevoir les effets suivants, qui sont indiqués par des pions.

Lésion Critique

Hémorragie, côtes cassées, traumatisme crânien... au bout du compte, c'est un peu la même chose : un pas de plus vers la mort.

Une Lésion Critique est un statut négatif obtenu quand les PV de votre Stalker tombent à 0. Lorsque cela se produit, placez un pion Lésion Critique au-dessus de l'un de vos pions Tour. Tant qu'il détient ce pion, le Stalker ne peut effectuer qu'une seule lors de ce tour.

Quand vous perdez des PV en étant déjà à 0 PV, vous recevez une deuxième Lésion Critique. Placez-la au-dessus de l'autre pion Tour.

Une même source de perte de PV ne peut infliger qu'une seule Lésion Critique.

Quand vos PV remontent au-dessus de 0, défaussez tous les pions Lésion Critique de votre PDA, mais ne décalez pas vos pions Tour vers le haut (une perdue à cause d'une Lésion Critique ne peut pas être récupérée au cours du même round).

***Exemple** : Vous recevez une première Lésion Critique que vous placez au-dessus de votre pion Tour. Pour l'insérer, vous devez décaler votre pion Tour d'un cran vers le bas, limitant ainsi à 1 le nombre de que vous pouvez effectuer lors de votre premier tour.*

Mort d'un Stalker

Si vous avez déjà reçu 2 pions Lésion Critique et que vous perdez de nouveau des PV, votre Stalker meurt. La mort d'un Stalker entraîne l'échec de la mission. Les cartes Objectifs détaillent la procédure à suivre dans un tel cas.

Concentration

Quand on est concentré sur la tâche à accomplir, tout est plus facile.

La Concentration est un statut positif qu'il est possible d'obtenir grâce à diverses Actions, dont la plus courante est l'Action de Base « Préparation ». Un Stalker ne peut jamais posséder plus de 1.

Un Stalker peut défausser son pour relancer les dés de son choix lors d'un lancer d'Attaque, de Défense ou d'Activation d'Anomalie.

Certaines Actions requièrent que le Stalker possède ou dépense un pour être effectuées. Par exemple, tant que le Stalker possède un, l'Action de Base « Rechargement » est une au lieu d'une.

Neutralisation

Vous faire renverser, glisser sur des feuilles humides ou être sonné par l'explosion d'une grenade sont autant de situations dans lesquelles vous devez vous ressaisir

La Neutralisation est un effet négatif qui limite les Actions d'une Entité. Lorsqu'un Stalker est Neutralisé, il place le pion sur l'un de ses pions Tour. Lorsqu'il s'agit d'un Ennemi, le pion est placé à côté de la silhouette de celui-ci en guise de rappel. Chaque Entité ne peut recevoir que 1.

Stalkers :

Un Stalker affecté par un ne peut plus effectuer que l'Action suivante : Défaussez votre.

Le Stalker affecté par le ne peut pas effectuer d'autre ou tant qu'il ne s'est pas débarrassé de son. La première chose qu'il doit faire, c'est défausser son.

Seul le Stalker affecté par le peut le défausser. Les autres Stalkers peuvent toutefois couvrir sa position le temps qu'il récupère.

Recevoir un est particulièrement dangereux si le Stalker a une Lésion Critique et que des Ennemis se trouvent à proximité. La coopération entre coéquipiers est vitale, Stalkers !

Ennemis :

Si un Ennemi affecté par un devait réagir à la fin du tour d'un Stalker, il défausse son à la place.

Un Ennemi affecté par un n'est pas activé lors de la résolution d'une carte Activation des Ennemis.

Si un Ennemi reçoit un lors de l'une des étapes de la carte Activation des Ennemis, il n'est pas activé lors des étapes suivantes de la carte.

Tous les Ennemis défaussent leur lors de l'étape de défausse des pions de la phase des Ennemis et de la Zone.

Vulnérable

Lorsque votre attaque blesse légèrement votre adversaire, ou qu'elle détruit le meuble derrière lequel il s'abritait, il devient vulnérable. C'est le moment idéal pour en finir

Vulnérable est un statut négatif qui rend une Entité plus sensible aux Attaques. Lorsqu'une Entité reçoit un tel pion, placez-le à côté de sa silhouette ou figurine. Chaque Entité ne peut recevoir que 1 à la fois.

Stalkers :

Quand un Stalker affecté par un est attaqué, les qu'il subit sont augmentés de 3. Défaussez ensuite ce pion. Cela signifie généralement que le Stalker va perdre 3 PV de plus lors de l'Attaque de L'Ennemi, à moins qu'il ne parvienne à compenser à l'aide d'autres modificateurs de Défense.

Dès qu'un Stalker affecté par un se déplace, le pion est défaussé. Peu importe la source de ce Déplacement.

Les Stalkers peuvent facilement se débarrasser de ce statut, mais s'ils omettent de la faire, ils doivent s'attendre à subir de lourds dégâts.

Ennemis :

Si un Ennemi affecté par un devait subir une Blessure Légère, il subit une Blessure Grave à la place. Défaussez ensuite le pion.

Si un Ennemi affecté par un devait subir une Blessure Grave, il subit 2 à la place. Défaussez ensuite le pion. La plupart des Ennemis ne possédant que 1, cela suffit généralement à les éliminer.

Dès qu'un Ennemi affecté par un se déplace, le pion est défaussé. Peu importe la source de ce Déplacement.

Phase des Ennemis et de la Zone

Lors de cette phase, vous allez effectuer diverses tâches indiquant l'écoulement du temps. Vous allez ressentir les effets des Radiations accumulées au cours de vos pérégrinations, les effets temporaires vont s'estomper, de nouveaux Ennemis vont apparaître et, plus important, les Ennemis vont être activés, ce qui va leur donner l'occasion de vous traquer.

Lors de cette phase, les différentes étapes sont résolues dans l'ordre suivant :

1. Activation des Ennemis.
2. Exposition aux Radiations et réduction de l'Irradiation.
3. Défausse des pions (, ,).
4. Réduction de l'Attention.
5. Effets de Fin de Round.

Nombre de Stalkers

Certains effets sur les cartes Activation des Ennemis renvoient au nombre de Stalkers. Le symbole représente une valeur égale au nombre de Stalkers dans votre équipe.

Tous les Ennemis

Ce symbole, que l'on trouve sur les cartes Activation des Ennemis, renvoie à tous les Ennemis présents sur le Plan, y compris ceux sans pion Équipe coloré.

Cible

Dans S.T.A.L.K.E.R., Le Jeu de Plateau, tout le monde n'est pas votre adversaire, et monstres et bandits ne s'apprécient pas forcément les uns les autres.

Les Stalkers ne peuvent cibler ou attaquer directement que les Ennemis.

Les Ennemis peuvent cibler les Stalkers et les Ennemis d'une équipe différente.

Les cartes Compagnon indiquent si ceux-ci peuvent être ciblés par les Ennemis.

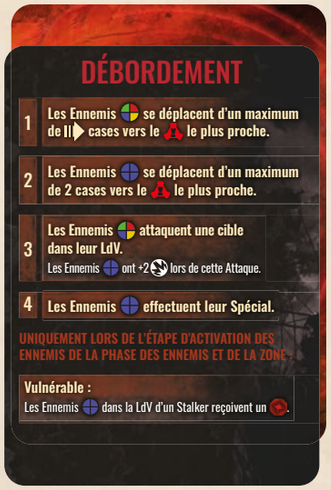
ACTIVATION DES ENNEMIS

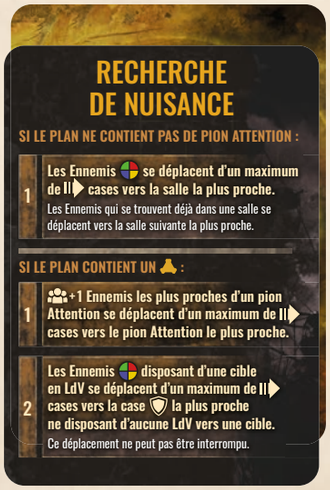
Selon l'attention que vous avez attirée, les Ennemis seront plus ou moins attentifs à vos Actions et réagiront en conséquence. Si vous restez discret, il y a de fortes chances qu'ils se contentent de patrouiller le secteur. En revanche, si vos Actions les alertent, soyez sûr qu'ils feront tout pour vous traquer.

Lors de cette étape, les Ennemis sont activés en fonction de la carte Activation des Ennemis.

Si le Plan contient au moins 1 , piochez une carte Activation des Ennemis et résolvez-la.

Dans le cas contraire, piochez une carte Activation des Ennemis et résolvez-la.


DÉBORDEMENT
1 Les Ennemis se déplacent d'un maximum de II cases vers le le plus proche.
2 Les Ennemis se déplacent d'un maximum de 2 cases vers le le plus proche.
3 Les Ennemis attaquent une cible dans leur LdV.
Les Ennemis ont +2 lors de cette Attaque.
4 Les Ennemis effectuent leur Spécial.
UNIQUEMENT LORS DE L'ÉTAPE D'ACTIVATION DES ENNEMIS DE LA PHASE DES ENNEMIS ET DE LA ZONE :
Vulnérable :
Les Ennemis dans la LdV d'un Stalker reçoivent un .


RECHERCHE DE NUISANCE
SI LE PLAN NE CONTIENT PAS DE PION ATTENTION :
1 Les Ennemis se déplacent d'un maximum de II cases vers la salle la plus proche.
Les Ennemis qui se trouvent déjà dans une salle se déplacent vers la salle suivante la plus proche.
SI LE PLAN CONTIENT UN :
1 +1 Ennemis les plus proches d'un pion Attention se déplacent d'un maximum de II cases vers le pion Attention le plus proche.
2 Les Ennemis disposant d'une cible en LdV se déplacent d'un maximum de II cases vers la case la plus proche ne disposant d'aucune LdV vers une cible.
Ce déplacement ne peut pas être interrompu.

Les cartes Activation des Ennemis mettent l'accent sur la traque des Stalkers par les Ennemis, qui vont rechercher toutes les sources de . Ces cartes contiennent une section supplémentaire qui est résolue lors de cette étape.

Sur les cartes Activation des Ennemis , les Ennemis vont chercher à couvrir divers endroits du Plan. Parfois, ils vont même ignorer les placés par les Stalkers. Ces cartes sont pourvues de deux sections qui sont résolues selon si le Plan contient au moins 1 ou non.

Lorsque vous résolvez une carte Activation des Ennemis, procédez de haut en bas en terminant chacun des points au fur et à mesure. Chaque point est résolu en prenant les Ennemis un par un, et doit être entièrement achevé avant de passer au point suivant. Si plusieurs Ennemis doivent être activés, commencez par ceux qui sont les plus proches du point d'intérêt (en général, le pion Attention le plus proche). En cas d'égalité, il est conseillé de les activer dans l'ordre suivant :

→ → →

Voici les instructions que vous trouverez sur les cartes Activation des Ennemis.

Les règles détaillant le Déplacement des Ennemis se trouvent page **32**, tandis que celles concernant les Attaques des Ennemis sont page **33**.

+1 Ennemis / / / / se déplacent d'un maximum de X vers Y – Les Ennemis indiqués se déplacent d'un maximum de X cases en direction d'un point d'intérêt (en général, le pion Attention le plus proche) jusqu'à ce qu'ils atteignent leur cible ou soient interrompus.

Les Ennemis / / / / avancent d'un maximum de X – Les Ennemis indiqués se déplacent d'un maximum de X cases droit devant eux (en pivotant avant si nécessaire) jusqu'à ce qu'ils aient parcouru X cases ou soient interrompus.

Les Ennemis attaquent une cible en LdV. – Les Ennemis qui voient une cible potentielle attaquent celle-ci, en choisissant d'abord les Stalkers, si c'est possible. Parfois, les différentes couleurs des Ennemis peuvent augmenter ou réduire les (dégâts) qu'ils infligent lors de cette Attaque.

Les Ennemis scrutent les alentours – Faites tourner la silhouette de l'Ennemi dans le sens horaire jusqu'à ce qu'il ait effectué une rotation complète de 360° ou qu'une cible entre dans sa LdV, auquel cas il s'arrête.

Les Ennemis / / / effectuent leur Spécial – Tous les Ennemis de la couleur spécifiée effectuent leur Spécial (si possible). La plupart du temps, le Spécial d'un Ennemi lui permet de se replier à couvert, mais il peut arriver qu'il soit à vocation plus offensive.

Si un Ennemi dispose d'une LdV vers au moins un pion Attention, déplacez ces derniers de 2 cases en direction de leur propriétaire – Cet effet permet aux Ennemis de « repérer » les Stalkers en remontant leur piste. Grâce à cet effet, les Ennemis qui voient un pion Attention sans distinguer son propriétaire sont à même de cerner la position du Stalker.

ENNEMIS

Voici un exemple de carte Ennemi :

1. **Nom**.
2. **Catégorie** – On distingue trois catégories d'Ennemis.
   A. **Horde** – Des Ennemis communs et en grand nombre, faciles à éliminer, mais dont le flot est ininterrompu.
   B. **Élite** – Ils sont coriaces et frappent fort, mais sont peu nombreux. Leur apparition est généralement limitée.
   C. **Boss** – Des Ennemis très rares et extrêmement dangereux. Il est parfois plus sage de les éviter, mais si vous êtes forcé de les combattre, assurez-vous d'avoir un bon plan.
3. **Type** Chaque Ennemi est défini par un ou plusieurs types. Certains effets de jeu peuvent renvoyer à ces mots-clés qui englobent certaines différences de règles entre les Ennemis.
4. **Déplacement** – la valeur de Déplacement de base. Lorsque cet Ennemi se déplace « jusqu'à » ou « de ou moins », il se déplace au maximum de ce nombre de cases.
5. **Points de Vie** – La plupart des Ennemis ne possèdent que 1. Un tir bien ajusté suffit généralement à les éliminer. Les Ennemis disposent de plus de et nécessitent une approche plus réfléchie. Un Ennemi réduit à 0 est éliminé.
6. **Vue/Portée de LdV** – Les Ennemis peuvent vous repérer à différentes distances. Cette grille indique le nombre de cases dans chaque direction qu'un Ennemi donné peut voir. Si vous vous trouvez dans cette Portée, vous êtes dans la LdV de l'Ennemi. Le côté arborant un triangle indique l'orientation frontale de l'Ennemi.
7. **Capacité** – Certains Ennemis disposent d'effets passifs ou déclenchés.
8. **Parties du corps** – Cette table détaille les différentes parties du corps de l'Ennemi que vous pouvez cibler. La colonne de gauche indique le nombre de ★ requis pour toucher quand vous attaquez cet Ennemi. La colonne de droite indique les effets relatifs à ces touches. Parfois (comme dans l'exemple de la Chimère), la colonne de droite contient plusieurs effets. Dans un tel cas, résolvez-les l'un après l'autre, de gauche à droite.
9. **Attaque** – Chaque Ennemi dispose d'une Attaque.
10. **Spécial** – Certains Ennemis possèdent une capacité spéciale qui peut être déclenchée lors de la résolution de cartes Activation des Ennemis.

Types d'Ennemis

En fonction de leur type, les Ennemis sont soumis à certaines règles supplémentaires :

Humain	Psionique	Mutant
• Considère les fenêtres comme des bords ouverts.	• Considère les fenêtres comme un terrain infranchissable.	• Considère les fenêtres comme des murs, à moins d'être un Psionique.
• À sa mort, placez 1 dans sa case.	• Ne lâche pas de à sa mort.	• Ne lâche pas de à sa mort.
• Sa Vue est généralement limitée à longue Portée vers l'avant, courte Portée sur les côtés et à rien dans le dos.	• Une bonne Vue s'étendant généralement dans toutes les directions.	• Sa Vue n'est pas toujours bonne, mais elle s'étend au moins à Portée 1 dans son dos.
• Son Spécial lui permet généralement de se replier à couvert.		

Pions Équipe Ennemie

Lorsqu'ils sont ajoutés à une mission, la plupart des Ennemis sont dotés d'un pion Ennemi de l'une des quatre couleurs disponibles, ce qui va influencer leur comportement (basé sur les cartes Activation des Ennemis).

Ces Ennemis sont des Boss ou équivalents, et sont extrêmement dangereux.

Ces Ennemis sont des gardes d'élite, des hommes de main ou des mutants qui chassent en petits groupes.

Ces Ennemis sont des meutes de mutants ou des groupes d'humains (des bandits, par exemple).

Ces Ennemis sont des Hordes peu organisées, qui tirent leur force de leur nombre.

Les pions Ennemi sont recto verso. Une face comporte un « 1 », et l'autre un « 2 ». Les Ennemis dotés de pions portant le même numéro sont considérés comme appartenant à la même équipe et ne se cibleront pas les uns les autres. Un Ennemi dépourvu de pion est considéré comme un adversaire des équipes 1 et 2.

***Exemple** : Les deux Bandits partageant un numéro d'équipe commun (« 2 »), ils ne se cibleront pas l'un l'autre. S'ils croisent un Snork, appartenant à l'autre équipe (« 1 »), ils pourront l'attaquer*

Rotation pendant le Déplacement

Quand un Ennemi se déplace dans une case adjacente, il le fait toujours en étant orienté face à cette case. Pour cela, il arrive parfois que l'Ennemi doive pivoter avant son Déplacement. La rotation ne réduit pas le nombre de cases que l'Ennemi peut franchir, mais peut causer une interruption de son Déplacement.

Chemin le plus court

Le chemin le plus court est celui qui nécessite de se déplacer du plus petit nombre de cases. Si plusieurs chemins comportent le même nombre de cases, appliquez les règles de partage des égalités en page **14**.

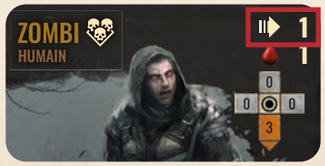
RÈGLES DE DÉPLACEMENT DES ENNEMIS

Les Ennemis peuvent effectuer deux types de Déplacement :

Se déplacer – Quand ils se déplacent, les Ennemis progressent vers une cible en choisissant le chemin le plus court, et en s'orientant vers la case dans laquelle ils se rendent avant d'effectuer leur Déplacement. Ils répètent cette procédure autant de fois que l'Action de Déplacement le demande, ne s'arrêtant qu'après avoir atteint la case ciblée ou avoir franchi la distance maximale. S'ils n'ont pas atteint leur destination, et qu'ils ne sont pas orientés dans la direction qui leur permettrait de continuer leur Déplacement, orientez-les afin qu'ils le soient.

Avancer – Avancer indique que les Ennemis patrouillent sans surveiller les alentours outre mesure. Quand le jeu fait avancer un Ennemi, celui-ci va de l'avant, ne pivotant de 90° que si sa progression est bloquée. Dans un tel cas, Il pivote le moins de fois possible. (dans le sens horaire en cas d'égalité), jusqu'à pouvoir continuer à avancer.

Les mots-clés Déplacement et Avance sont toujours suivis de valeurs numériques indiquant le nombre de cases que la figurine peut franchir. Cette valeur est parfois accompagnée du symbole ▮▮▶ qui renvoie à la valeur de Déplacement indiquée sur la carte de l'Ennemi.



Exemple : Dans le cas du Zombi, l'Action « se déplace jusqu'à ▮▮▶ » ne permet au Zombi que de se déplacer de 1 case, mais l'Action « se déplace jusqu'à 2 » permet au Zombi de progresser de 2 cases. Même les Zombis peuvent avoir des sursauts de vitalité !

Interruption du Déplacement

Quand ils se déplacent, les Ennemis sont attentifs à leur environnement. S'ils repèrent une cible, ils ne continuent pas à suivre aveuglément leur but initial.

Si, à tout moment lors de son Déplacement, un Ennemi dispose d'une LdV vers une cible potentielle, ou s'il bénéficie déjà d'une telle LdV, il arrête immédiatement son Déplacement (un Ennemi qui devrait bouger, mais qu'il dispose déjà d'une LdV vers une cible ne pivote même pas). Certains Déplacements indiquent qu'ils ne peuvent pas être interrompus. Une interruption ne provoque pas une Attaque immédiate des Ennemis, pas plus que de tout autre Action.

Si une interruption se produit pendant la résolution d'une carte Activation des Ennemis, continuez normalement la résolution de celle-ci.

Attention Maximale

Dès qu'un Ennemi dispose d'une LdV vers un Stalker, celui-ci doit placer son ▲ dans sa propre case.

***Exemple** : Le Snork se déplace vers le ▲ du Stalker vert. Lors de ce Déplacement, le Snork obtient une LdV sur le Stalker vert. Son Déplacement est immédiatement interrompu et, comme il dispose à présent d'une LdV vers le Stalker vert, ce dernier place son ▲ dans sa propre case*

Déplacement des Ennemis et Cases Combles

Les Ennemis ne peuvent pas terminer leur Déplacement dans une case comble. Si cela devait se produire, l'Ennemi termine son Déplacement dans une case adjacente comprise dans son trajet. Si cette case est également comble, l'Ennemi choisit le chemin le plus court suivant pour effectuer son Déplacement.

Les Ennemis peuvent traverser des cases combles n'abritant pas de cibles potentielles, mais s'ils le font, ils ne peuvent pas être interrompus dans cette case.

***Exemple** : Le Snork le plus à gauche veut se déplacer vers le ▲ le plus proche. Le pion Attention du Stalker bleu est le plus proche, car le trajet qui y mène ne contient pas de coins. Pour l'atteindre, le Snork se déplace dans une case qui devrait lui donner une LdV sur le Stalker vert, mais cette case étant déjà comble à cause de ses deux congénères qui s'y trouvent, le Snork n'interrompt pas son Déplacement et rejoint la case contenant le ▲ du Stalker bleu.*

ATTAQUE DES ENNEMIS

Vous n'êtes pas l'individu le plus dangereux de la Zone. Votre vie peut s'éteindre en un clin d'œil.

Les Ennemis effectuent une Attaque lorsqu'une carte Activation des Ennemis les y autorise ou quand un Stalker termine son tour dans la LdV d'un Ennemi.

Les Attaques des Ennemis touchent toujours. Vous pouvez cependant réduire le montant de PV perdus grâce à votre Armure, au couvert et à votre lancer de Défense.

Chaque Ennemi dispose d'une Attaque, visible sur sa carte.

Une Attaque d'Ennemi possède les propriétés suivantes :

1. **Type** – On distingue deux types d'Attaques d'Ennemi. Les Attaques à Distance, grâce auxquelles ils peuvent frapper de loin et les Attaques en Charge, qui leur permettent d'effectuer un Déplacement supplémentaire avant d'infliger des dégâts.
2. **Effets supplémentaires** – Toutes les Attaques n'en sont pas dotées. Il peut s'agir de restrictions, de l'application de statuts supplémentaires ou de bonus de si certaines conditions sont remplies.
3. **Dégâts** – indique la puissance de l'Attaque.
4. **Portée** – Mesurée en cases, indique à la distance à laquelle l'Attaque peut être effectuée.

Charge

Les Ennemis dotés d'une Attaque en Charge vont tenter de se rapprocher le plus possible de leur cible avant d'attaquer. Si un Ennemi doté d'une Attaque en Charge ne se trouve pas à Portée 1 ou moins de sa cible, ils se déplacent jusqu'à II en direction de la cible. Ce Déplacement ne peut pas être interrompu, mais suit toutes les autres règles liées au Déplacement. Dans la plupart des cas, l'Ennemi va pouvoir, grâce à ce Déplacement supplémentaire, atteindre n'importe quelle cible en LdV.

Séquence d'Attaque des Ennemis

Quand un Ennemi attaque, suivez ces étapes :

Choisissez une cible en LdV :

1. Si un ou plusieurs Stalkers sont en LdV, choisissez le plus proche. Si plusieurs se trouvent dans la même case, les joueurs décident.
   - Si aucun Stalker ne se trouve en LdV, mais qu'une autre cible l'est, choisissez la plus proche. Si plusieurs se trouvent dans la même case, les joueurs décident.
   - Si aucune cible ne se trouve en LdV, l'Attaque prend fin.
   - Si l'Ennemi peut charger, il le fait maintenant.
2. Orientez l'Ennemi pour qu'il soit face à sa cible.
3. L'Ennemi inflige les indiqués dans son Attaque. Vérifiez tout éventuel modificateur de . Le couvert est un modificateur courant et il réduit de sa valeur de les infligés depuis l'extérieur de la case ou de la salle (dans le cas des bâtiments).
4. Ensuite, en fonction de la cible, continuez :

Stalkers :

5A. Le Stalker attaqué lance autant de que la Défense de son Armure. Vérifiez tout éventuel modificateur au lancer de Défense.

6A. S'il possède un ou tout autre effet qui lui permet de relancer les dés, il peut l'utiliser maintenant.

7A. Comptez le nombre de ★ obtenus, et soustrayez-les des subis.

8A. Perdez autant de PV que les restants.

Ennemis :

5B. Comparez les de l'attaquant à la valeur de Toucher du Torse de la cible en considérant les comme autant de ★. Résolvez l'effet correspondant au plus haut seuil de ★ atteint. Si aucun seuil n'est atteint, l'Attaque manque. Si l'effet de la touche inflige une Blessure Légère ou Grave, piochez une carte Blessure et appliquez le résultat correspondant.

6B. Si la cible n'a pas été tuée, orientez son socle face à l'attaquant.

***Exemple** : Les Bandits et les Snorks appartiennent à des équipes différentes et peuvent par conséquent se cibler les uns les autres. Lors de l'Activation des Ennemis, un Bandit attaque un Snork. La valeur de du Bandit est de 7 et, aucun modificateur n'étant appliqué, l'Attaque inflige une Blessure Grave au Snork. L'effet de la Blessure Grave piochée est -1. Le Snork, qui n'a que 1 , est tué.*

Exemple *: Le Snork attaque le Stalker gris. La valeur de du Snork est de 8. Le Stalker doit à présent se défendre. Bien qu'il se trouve dans une case , il n'en reçoit pas le bénéfice, car l'Attaque émane de la même salle. L'Armure Veste en Cuir donne 1 lors des lancers de Défense. Il vérifie tout autre bonus éventuel. Son Artefact Fleur Protectrice lui permet de lancer 2 supplémentaires, mais au prix d'un . Il décide néanmoins de l'utiliser : il reçoit un et lance son total de 3 pour sa Défense. Il obtient 1★, 3★ et 0★. Il choisit de dépenser son pour relancer les dés affichant 1★ et 0★. La relance donne 1★ et 2★. Le résultat final est donc de 6★ en Défense, opposés aux 8 infligés. Le Stalker gris perd donc 2 PV et réduit ses PV de 16 à 14.*

Réaction des Ennemis

Si vous restez en vue de l'ennemi, ne vous étonnez pas qu'il réagisse.

Après le tour de chaque Stalker, les Ennemis qui disposent d'une LdV vers celui-ci ont une chance de réagir en attaquant.

Seul le Stalker dont le tour vient de se terminer peut devenir la cible de la Réaction des Ennemis (sauf indication contraire de la carte Ennemi).

Exemple 1 *: Le Stalker bleu termine son tour en vue d'un Bandit. Même si le Stalker vert, plus proche du Bandit, est lui aussi en LdV, seul le Stalker bleu va être attaqué par le Bandit*

Exemple 2 *: Le Stalker bleu termine son tour en LdV d'un Pseudo-géant. Lors de son Attaque, celui-ci charge la case du Stalker bleu. L'Attaque stipule qu'elle affecte toutes les cibles d'une même case. Dans un tel cas, à la fois, le Stalker bleu et le Stalker vert sont attaqués.*

ORIENTATION DES ENNEMIS

Le placement des Ennemis est important, car leur orientation influe sur leur LdV. Les silhouettes d'Ennemis présentent une illustration au recto, tandis que leur verso est noir.

Vous pouvez également utiliser les autocollants triangles orange (qui évoquent le devant de la croix de Vue) pour indiquer le devant des silhouettes

Exemple *: Recto et verso d'un Bandit au Fusil de Guerre.*

EXPOSITION AUX RADIATIONS ET RÉDUCTION DE L'IRRADIATION

Les Radiations tuent à petit feu. Plus l'exposition est forte, plus ça craint.

Lors des missions, les Stalkers risquent d'augmenter leur Irradiation en entrant dans des secteurs irradiés et en y restant trop longtemps.

Lors de cette étape, chaque Stalker dont le compteur Geiger a atteint le seuil jaune, orange, rouge ou noir subit les effets de son exposition aux Radiations.

Chaque Stalker réduit ensuite son Irradiation jusqu'au ⚇ inférieur suivant.

Enfin, chaque Stalker situé en dessous de son Irradiation de base de son Artefact ✿ augmente son Irradiation jusqu'à cette valeur.

Exposition aux Radiations

Lorsqu'il vous est demandé de subir les effets de votre exposition aux Radiations, vérifiez la position de votre compteur Geiger, lancez le nombre de ⬢ indiqué est perdez autant de PV que le nombre de ★ obtenus.

0-3 : seuil vert – ne lancez pas de dé.

4-7 : seuil jaune – 1⬢.

8-11 : seuil orange – 2⬢.

12-15 : seuil rouge – 3⬢.

16 : seuil noir – 4⬢.

1
2
NEURONE
FEU
Après votre lancer d'Attaque ou de Défense, vous pouvez ajouter +1★ à ce lancer. Si vous le faites, recevez 1 après le lancer.
CONTENEUR AMÉLIORÉ -2✿

***Exemple** : Lors de la phase des Ennemis et de la Zone, l'Irradiation du Stalker gris est de 6. Il a franchi le seuil jaune et doit lancer 1⬢. Il obtient 2★ et perd donc 2 PV. Il réduit ensuite son Irradiation à 3, la valeur inférieure suivante marquée d'un ⚇. Enfin, il vérifie les Artefacts dont il est équipé. Il possède un Artefact Neurone doté d'une valeur ✿ de 6. Son Armure est améliorée avec un Conteneur d'Artefact* AMÉLIORÉ *qui réduit la valeur ✿ de ses Artefacts de 2. Sa valeur ✿ finale est donc de 4. Comme il se trouve en dessous de cette valeur, il augmente son Irradiation jusqu'à 4.*

DÉFAUSSE DES PIONS

Cette étape indique le passage du temps. La fumée se disperse, les Anomalies perturbées par des Boulons sont réactivées et les Ennemis Neutralisés se relèvent. Défaussez tous les et du Plan. Tous les Ennemis défaussent leur .

RÉDUCTION DE L'ATTENTION

Même le plus acharné des ennemis ne va pas vous traquer éternellement

Réduisez l'Attention de chaque Stalker qui ne se trouve pas dans la Ligne de Vue d'un Ennemi. Lorsque vous réduisez , retournez le pion sur sa face . Quand vous réduisez , remettez le pion sur votre PDA.

EFFETS DE FIN DE ROUND

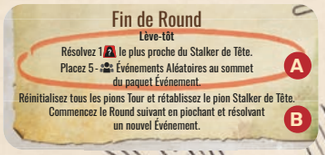
Lors de cette étape, résolvez tous les effets de Fin de Round. La plupart de ceux-ci se trouvent sur des cartes Événement, mais d'autres cartes peuvent également en contenir.

Quand plusieurs effets de Fin de Round doivent être résolus, l'ordre importe peu. Assurez-vous toutefois de résoudre ceux des cartes Événement en dernier.

Les effets de Fin de Round présents sur les cartes Événement sont divisés en deux catégories :

A. **Effets Marqués** – Ils varient d'une carte à l'autre. La plupart du temps, ils provoquent l'arrivée de renforts Ennemis ou ajoutent des Événements Aléatoires au paquet Événement.

B. **Effets Non Marqués** – Ils apparaissent sur la plupart des Événements et sont toujours identiques. Ils contiennent des instructions à appliquer entre deux rounds. Une fois qu'ils ont été résolus, un nouveau round commence.


Fin de Round
Lève-tôt
Résolvez 1 le plus proche du Stalker de Tête.
Placez 5 - Événements Aléatoires au sommet du paquet Événement.
A
Réinitialisez tous les pions Tour et rétablissez le pion Stalker de Tête.
Commencez le Round suivant en piochant et résolvant un nouvel Événement.
B

Anomalies

Uniques à la Zone, les anomalies – en tout cas celles que nous connaissons – sont des secteurs qui défient les lois de la physique. Tous les endroits ne sont néanmoins pas affectés de la même manière et les Stalkers les plus aguerris parviennent à les traverser en faisant preuve de la plus grande prudence.

Quoi qu'il en soit, les Anomalies sont extrêmement dangereuses, mais c'est en leur sein que les Stalkers pourront dénicher les légendaires Artefacts, des objets hors du commun dotés de propriétés fabuleuses.

Les Anomalies sont représentées par différents éléments de jeu :

- **Carte Anomalie** – Contient les règles relatives à l'Anomalie concernée et détaille les effets de l'Anomalie, ainsi que la façon dont elle affecte les Entités en son sein.
- **Altération d'Anomalie avec silhouette d'Anomalie** – Une altération d'Anomalie se présente sous la forme d'une matrice transparente portant des symboles Anomalie.
  Elle est utilisée pour délimiter les contours de l'Anomalie.
  Au centre de chacune de ces altérations, on place une silhouette représentant ladite Anomalie.

Les Anomalies constituent la principale source d'Artefacts – des objets aux capacités uniques, recherchés par tous les Stalkers.

Exemple de carte Anomalie :

1
BULLE
CHIMIQUE
2
3
ANOMALIE MOBILE
4
À la fin du Round, placez cette Anomalie sur la prochaine altération d'Anomalie vide dans le sens horaire. Une altération dépourvue d'Anomalie est inactive.
5
Après le Déplacement d'une Entité, lancez le pour cette Activation d'Anomalie :
A
L'Entité déclencheuse et dans toutes les cases contenant le symbole Anomalie :
B
Stalkers : Perdez 7 PV, puis recevez 1 .
C
Ennemis : Blessure Légère, puis recevez 1 .

1. **Nom**
2. **Artefact** – Indique si l'Anomalie peut ( ) ou ne peut pas ( ) produire d'Artefact.
3. **Type** – Lorsque vous obtenez un Artefact issu de cette Anomalie, recevez-en un du type indiqué. Certains effets peuvent également renvoyer au type d'une Anomalie.
4. **Règles spéciales** – Certaines Anomalies peuvent être soumises à des règles spéciales (par exemple, une Bulle est une Anomalie qui se déplace et change d'altération chaque round).
5. **Effet d'Activation** – Quand une Entité entre dans une case contenant une Anomalie, il est possible que celle-ci soit activée. Si c'est le cas, résolvez son effet.
   - **A. Cible** – La plupart des Anomalies peuvent affecter plusieurs cibles à la fois.
   - **B. Stalkers** – L'effet appliqué aux Stalkers en contact avec l'Anomalie.
   - **C. Ennemis** – L'effet appliqué aux Ennemis en contact avec l'Anomalie.
   - **D. Voici un exemple d'altération d'Anomalie sur le Plan :**

***Exemple** : Cette altération délimite l'Anomalie sur 4 cases. Les cases 1 et 2 contiennent chacune , la case 3 abrite , tandis que la case 4, qui forme le centre de l'Anomalie contient 2× , 2× , 2× , et 2× .*

Centre de l'Anomalie

C'est l'endroit où sont placés la silhouette de l'Anomalie et un . Le centre contient toujours les 4 symboles Anomalie. Entrez-y à vos risques et périls !

ACTIVATION D'ANOMALIE

Chaque altération d'Anomalie comporte différents symboles ( ) qui indiquent les probabilités d'Activation de l'Anomalie lorsqu'une Entité entre dans une de ses cases.

Après le Déplacement d'une Entité, si elle est entrée, a traversé ou quitté une case contenant des symboles Anomalie, lancez le . Si une de ces cases contient un symbole non recouvert qui correspond au résultat du dé, résolvez l'effet de l'Anomalie, en affectant toutes les cibles indiquées. Si vous entrez dans plusieurs Anomalies au cours d'un même Déplacement, lancez le séparément pour chacune d'entre elles.

Les Stalkers peuvent défausser un pour relancer le lors du lancer d'Activation d'Anomalie.

Tous les symboles recouverts par des , ou Entités sont ignorés (toutefois, chaque instance d'un symbole doit être recouverte séparément).

Chaque symbole d'Anomalie différent sur lequel une Entité se déplace augmente les chances d'Activation de l'Anomalie. Cependant, le fait de passer plusieurs fois sur un symbole identique n'a aucun effet.

Dé Anomalie

Le dé Anomalie est un **D10** doté des faces suivantes :

1× (10%)
2× (20%)
3× (30%)
4× (40%)

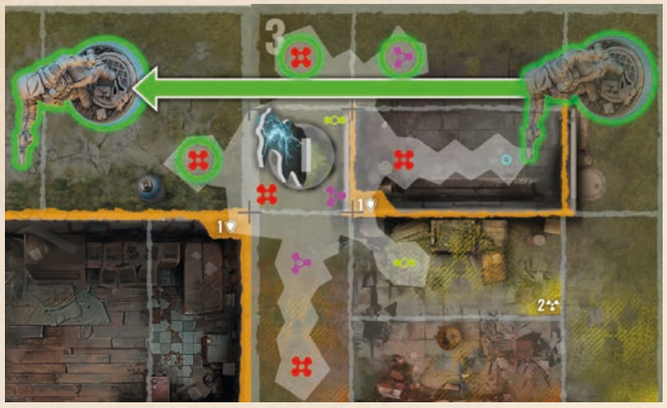
Comme vous pouvez le constater, le nombre de « pétales » de chaque symbole correspond à une probabilité lors du lancer.

Portée vers une Anomalie

Lorsque vous mesurez la Portée vers une Anomalie, vous pouvez le faire vers n'importe quelle case contenant un des symboles de cette Anomalie.

Anomalies Inactives

Les altérations d'Anomalie dépourvues de silhouette d'Anomalie sont inactives et considérées comme non existantes pour toute règle qui ne les concerne pas directement.



***Exemple** : Le Stalker bleu a décidé d'effectuer un Déplacement risqué. Il a traversé une case et , pour terminer son Déplacement dans une case . Même si 2 symboles identiques n'influent pas sur la difficulté du lancer, il y a malgré tout 70% de chances que l'Anomalie soit activée (: 3 sur 10, et : 4 sur 10).*

Bloquer des symboles Anomalie

Il existe trois façons courantes de bloquer un symbole Anomalie :

- Y placer un (généralement en effectuant l'Action de Base « Boulons et Écrous »).
- Y placer un (généralement en le récupérant au sein de l'Anomalie à l'aide d'un Accessoire Détecteur).
- Une Entité termine son Déplacement sur un symbole Anomalie ou y est placée. Après avoir lancé le pour l'Activation de l'Anomalie, L'Entité recouvre le symbole le plus élevé possible : → → → .

Les cases d'une altération sont toujours considérées comme des cases d'Anomalie, même si tous leurs symboles sont recouverts. De même, les symboles Anomalies recouverts sont toujours considérés comme présents. Le fait d'être recouverts n'affecte que la probabilité d'activer l'Anomalie.

***Exemple** : Sur l'image de gauche, la case située à l'intérieur de la cabane a 100% de chances d'activer l'Anomalie, car elle contient tous les types de symbole (2 de chaque). Sur l'image de droite, 2 Entités et 2 bloquent 2 symboles et 2 . Ici, la probabilité d'activer l'Anomalie n'est que de 30% (: 1 sur 10, et : 2 sur 10).*

RÉCUPÉRER UN ARTEFACT AU SEIN D'UNE ANOMALIE

La plupart des Artefacts sont originaires des Anomalies les plus dangereuses. Afin de les récupérer, les Stalkers ont recours à divers détecteurs permettant de les localiser.

Les Artefacts commencent toujours placés sous les silhouettes d'Anomalie. Vous ne pouvez pas les collecter avant d'avoir effectué une Action avec un Accessoire Détecteur, qui vous permet de localiser précisément l'Artefact en le plaçant sur un symbole Anomalie précis, depuis lequel vous pourrez le récupérer en effectuant une Action de Base « Collecte ».

Lorsque vous effectuez cette Action, recevez une carte Artefact dotée du type d'Artefact correspondant à celui de l'Anomalie concernée.

1.
DÉTECTEUR ÉCHO
DÉTECTEZ UN ARTEFACT (PORTÉE 0)
Lancez le . Prenez le pion Artefact sous l'Anomalie et placez-le sur un symbole Anomalie correspondant de votre choix.
BOULONS ET ÉCROUS (PORTÉE 3)
Placez 1 de vos Poches sur le symbole Anomalie choisi.
2.
3.
ECHO DETECTOR
DETECT AN ARTIFACT (RANGE 0)
Roll the and place the Artifact token from under an Anomaly onto a chosen corresponding Anomaly symbol.

***Exemple** : Le Stalker mauve souhaite récupérer un Artefact dans cette Anomalie Électrique. Pour cela, il a besoin d'un Accessoire d'Armure de type Détecteur et il doit se trouver à la bonne distance. Son Détecteur Écho lui permet de localiser un Artefact à Portée 0. Il doit donc se trouver dans une case Anomalie pour effectuer cette Action. La case Anomalie la plus proche contient les symboles et , ce qui porte à 70% la chance d'Activation. Peu rassuré par cette probabilité, le Stalker décide d'effectuer l'Action de Base « Boulons et Écrous » et lance un de ses pour recouvrir le . 30% lui semblant plus raisonnable, il décide d'entrer dans la case. Il lance le , mais obtient ! La chance n'est pas de son côté, aujourd'hui. Il possède heureusement un qu'il dépense pour relancer le . Cette fois, il obtient un . La prudence a fini par payer ! S'il n'avait pas lancé ce , il aurait fini grillé. Son Déplacement étant terminé, il recouvre le et y place son . Maintenant qu'il occupe la case Anomalie, il décide de localiser l'Artefact. Il effectue la du Détecteur Écho. Il lance le et obtient . Même recouvert, le symbole reste néanmoins un symbole Anomalie. Le Stalker prend l'Artefact sous l'Anomalie pour le placer dans sa case. Étant donné qu'il a effectué deux ce tour-ci (« Déplacement » et « Boulons et Écrous »), son tour se termine. Lors de son prochain tour, il pourra obtenir l'Artefact en effectuant l'Action de Base « Collecte ».*

Mode Stalker Solitaire

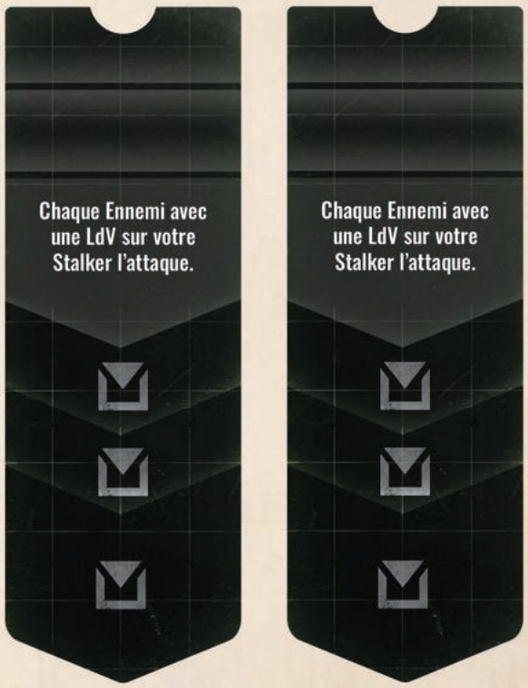
Les vrais Stalker n'opèrent que rarement en groupe. Trop de parts pour le butin. Les vrais pros se rendent dans la Zone tout seuls.

Si vous comptez jouer en solitaire, nous vous recommandons de n'utiliser qu'un seul Stalker. Le sentiment de solitude face à un monde impitoyable constitue l'un des thèmes forts de la gamme S.T.A.L.K.E.R. Par conséquent, le fait de contrôler plusieurs Stalkers par joueur a tendance à diluer cette ambiance.

ADAPTATEURS DE TOUR

Si votre équipe ne comprend qu'un seul Stalker, insérez sur votre PDA les adaptateurs de Tour sur lesquels vous décalerez par la suite vos pions Tour.

Ces adaptateurs vous permettent d'effectuer 3 au lieu de 2 lors de chacun de vos tours, pour un total de 6 par round.



STALKER DE TÊTE

Vous êtes en permanence le Stalker de Tête et vous ne perdez jamais ce titre. Toutefois, lorsque vous effectuez la octroyée par le pion Stalker de Tête, retournez le pion. Il sera rétabli par l'effet de Fin de Round de la carte Événement.

LÉSION CRITIQUE

Lorsque vous subissez une Lésion Critique, placez-la dans l'emplacement habituel. Notez qu'elle couvre 2 emplacements sur l'adaptateur de Tour, ce qui signifie que vous perdez 2 le tour ou vous subissez une Lésion Critique.

Territoires Perdus

C'est lorsque vous pensez connaître la Zone dans ses moindres coins et recoins qu'il faut redoubler de prudence. Les Stalkers les plus aguerris mettent régulièrement en garde contre les dangers des sentiers bien tracés qui débouchent soudain dans des champs d'Anomalies inconnus ou contre les âmes perdues qui hantent la Forêt Rouge. Leurs avertissements ne sont pas à prendre à la légère.

Territoires Perdus est une extension optionnelle qui ajoute de nouveaux endroits auxquels vous pourrez accéder au cours de la campagne ou de scénario de Survie dans la Zone. Son utilisation est totalement optionnelle, bien que certaines missions puissent requérir des éléments de l'extension.

L'extension *Territoires Perdus* peut être ajoutée à n'importe quelle campagne ou scénario de Survie dans la Zone.

Il est cependant conseillé de ne l'ajouter qu'après vous être familiarisé avec le jeu, certaines interactions de jeu pouvant rendre le jeu plus complexe !

Le mode Territoires Perdus utilise les éléments de jeu suivants :

8 cartes Mise en Place

13 cartes Environnement des Territoires Perdus

3 tuiles Territoires Perdus

2 pions Entrée

Pour ajouter l'extension *Territoires Perdus* à votre partie, après avoir terminé la mise en place de votre Mission de Campagne ou de scénario de Survie dans la Zone, piochez 1 carte Mise en Place des Territoires Perdus et résolvez-la.

La carte détaille le placement du pion Entrée, quel Territoire Perdu est utilisé et indique si les cartes Environnement sont utilisées ou non.

Les cartes Environnement des Territoires Perdus commencent toutes par la lettre T.

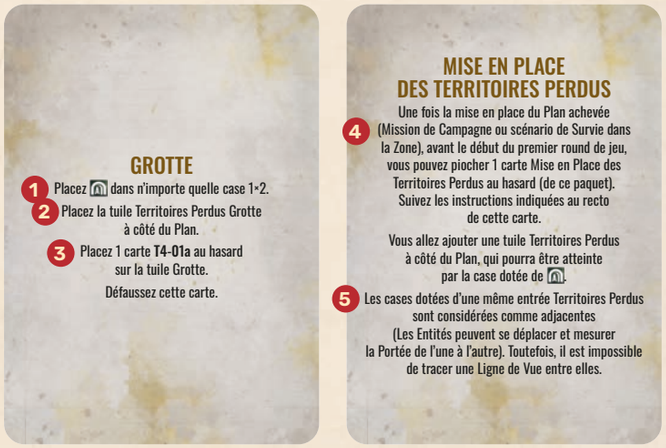
Rejoindre un Territoire Perdu

Chaque tuile Territoires Perdus contient une Entrée. En outre, la carte Mise en Place vous demandera de placer un pion Entrée sur le Plan.

Les cases contenant des Entrées de Territoires Perdus sont considérées comme adjacentes en ce qui concerne le Déplacement et la mesure de Portées de toutes les Entités. Vous ne pouvez toutefois pas tracer une Ligne de Vue « à travers » un pion Entrée. Vous pouvez donc lancer une Grenade depuis le Plan sur la tuile Territoires Perdus, et les Ennemis peuvent vous y suivre, mais pas effectuer une Attaque avec une Arme qui requiert une LdV.

Mise en Place des Territoires Perdus

Voici un exemple de carte Mise en Place des Territoires Perdus :


GROTTE
1 Placez dans n'importe quelle case 1•2.
2 Placez la tuile Territoires Perdus Grotte à côté du Plan.
3 Placez 1 carte T4-01a au hasard sur la tuile Grotte.
Défaussez cette carte.
MISE EN PLACE DES TERRITOIRES PERDUS
4 Une fois la mise en place du Plan achevée (Mission de Campagne ou scénario de Survie dans la Zone), avant le début du premier round de jeu, vous pouvez piocher 1 carte Mise en Place des Territoires Perdus au hasard (de ce paquet). Suivez les instructions indiquées au recto de cette carte.
Vous allez ajouter une tuile Territoires Perdus à côté du Plan, qui pourra être atteinte par la case dotée de .
5 Les cases dotées d'une même entrée Territoires Perdus sont considérées comme adjacentes (Les Entités peuvent se déplacer et mesurer la Portée de l'une à l'autre). Toutefois, il est impossible de tracer une Ligne de Vue entre elles.

1. Indique la position du pion Entrée. Si plusieurs cases sont possibles, les joueurs décident.
2. Indique la tuile Territoires Perdus qui doit être positionnée à côté du Plan.
3. Indique les cartes Environnement utilisées pour cette tuile
4. Rappel des instructions d'utilisation des Territoires Perdus.
5. Rappel des instructions pour passer du Plan aux Territoires Perdus.

TABLEAU COMPARATIF DES ENTITÉS

Ce tableau donne un aperçu rapide des différences entre les diverses Entités du jeu et de leurs interactions.

	Stalkers	Compagnons	Ennemis		
			Humains	Psioniques	Mutants
Vue	Portée de LdV illimitée dans toutes les directions.	Portée de LdV illimitée dans toutes les directions.	Vue généralement limitée à longue Portée vers l'avant, courte Portée sur les côtés et à rien dans le dos.	Bonne Vue s'étendant généralement dans toutes les directions.	La Vue n'est pas toujours bonne, mais elle s'étend au moins à Portée 1 dans son dos.
Orientation	L'Orientation n'a pas d'importance.		Leur Portée de LdV dépend de leur orientation. Ils changent d'orientation lors de leurs Déplacements, Attaques, qu'ils scrutent les alentours ou qu'une cible quitte leur case.		
Attention	En fonction des Actions, peuvent placer ou sur le Plan.	Ne peuvent pas placer ou sur le Plan.	Sont attirés par les et sur le Plan. Tant qu'ils voient un Stalker, celui-ci conserve son dans sa case.		
Attaques et cibles	Ne peuvent qu'attaquer et cibler directement les Ennemis.	Les Actions des cartes Compagnon indiquent les cibles potentielles.	Peuvent cibler les Stalkers et les Ennemis des autres équipes. Les cartes Compagnon indiquent si ceux-ci peuvent être ciblés par les Ennemis.		
Statuts	Peut recevoir un , , , et une Lésion Critique.	Ne peut pas recevoir de statut.	Peut recevoir un et .		
Mort	La mort entraîne l'échec de la mission.	Les cartes Compagnon indiquent ce qui se produit. Ils fuient généralement le champ de bataille quand leur vie est en danger.	À leur mort, placez 1 dans leur case et remettez leur silhouette dans la réserve des Ennemis.	À leur mort, remettez leur silhouette dans la réserve des Ennemis. Ne placez pas de .	
Fenêtres	Considèrent les fenêtres comme des bords ouverts. Ils peuvent les franchir, tracer des LdV ou mesurer des Portées à travers celles-ci.	Considèrent les fenêtres comme des terrains infranchissables. Ils ne peuvent pas les franchir, mais peuvent tracer des LdV ou mesurer des Portées à travers celles-ci.	Considèrent les fenêtres comme des bords ouverts. Ils peuvent les franchir, tracer des LdV ou mesurer des Portées à travers celles-ci.	Considèrent les fenêtres comme des terrains infranchissables. Ils ne peuvent pas les franchir, mais peuvent tracer des LdV ou mesurer des Portées à travers celles-ci.	Considèrent les fenêtres comme des murs, à moins d'être également Psioniques.
Interruption du Déplacement	Le Déplacement est interrompu en entrant dans une case occupée par un Ennemi.		Le Déplacement est interrompu quand l'Ennemi obtient une LdV vers une cible potentielle. S'il dispose déjà d'une LdV vers une cible, il ne se déplace pas du tout.		
Cases combles	Peuvent traverser des cases combles dépourvues d'Ennemis. Quand ils terminent un Déplacement dans une case comble, Poussez une des Entités présentes vers une case adjacente.	Peuvent traverser des cases combles dépourvues d'Ennemis. Ne peuvent pas terminer un Déplacement dans une case comble.	Peuvent traverser des cases combles dépourvues de cibles potentielles. Ne peuvent pas être interrompus dans de telles cases. Ne peuvent pas terminer un Déplacement dans une case comble.		
Anomalies	Chaque Entité peut activer les Anomalies et bloquer un symbole Anomalie quand ils terminent leur Déplacement ou sont placés dans une case contenant un tel symbole.				
Occupation des cases	Chaque Entité occupe 1 emplacement de sa case.				

GLOSSAIRE DES SYMBOLES

Dés :

Dés Équipement – Dés lancés lors de multiples occasions, généralement issues d'effets de cartes Équipement. Chaque face affiche un certain nombre de résultats ★ qui affectent l'efficacité du lancer.

Dés Stalker – Dés généralement lancés lors des Attaques Armées. En plus des résultats ★, ils produisent des qui sont utilisés pour appliquer des effets supplémentaires.

Dé Anomalie – Dé généralement lancé lors des interactions avec les Anomalies. Contient une répartition inégale des symboles : 1× , 2× , 3× , 4× .

Succès – Résultats de lancers de ou qui déterminent l'efficacité d'une Action.

Masque – Résultats de lancers de , nécessaire pour appliquer des effets supplémentaires lors d'Attaques Armées.

/ / / **Symbole Anomalie** – Renvoient aux divers résultats d'un lancer du ou aux symboles des altérations d'Anomalie.

Face Effective – Une face de . Compte comme 4 ★ au lieu de 2 ★ quand vous attaquez un Ennemi à Portée Effective de votre Arme.

Plan :

Radiations Environnementales – Symbole présent dans des cases du Plan. Passez du temps dans de telles cases risque d'augmenter votre Irradiation et de vous faire perdre des PV lors de la phase des Ennemis et de la Zone.

Déclencheur – Les cartes dotées de ce symbole contiennent un effet applicable quand une Entité entre dans une case donnée.

Fenêtre – Les effets dotés de ce symbole renvoient aux fenêtres ou aux cases adjacentes à celles-ci.

Couvert – Symbole présent dans des cases du Plan. Représente divers éléments de terrain derrière lesquels les Entités peuvent s'abriter pour augmenter leurs chances de survie. Chaque point de réduit de 1 les des Attaques des Ennemis et les ★ des Attaques des Stalkers.

Case inondée – Représente des terrains infranchissables comme des mares profondes ou des réservoirs hautement contaminés. Les Entités ne peuvent ni entrer ni traverser ces cases, mais peuvent tracer des LdV ou mesurer des Portées à travers celles-ci.

Pions :

Artefact – Des objets hors du commun dotés de propriétés fabuleuses, que l'on trouve généralement au sein des Anomalies.

Butin – Diverses pièces d'Équipement éparpillées dans la Zone que vous pouvez récupérer.

Ennemi Inconnu – Représente des Ennemis qui peuvent arriver en cours de mission.

/ / / / / **Ennemi Inconnu** – Un type spécifique de pion Inconnu requis pour préparer les piles .

/ **Entrée des Territoires Perdus** – Indique la case qui relie le Plan à la tuile Territoires Perdus.

Boulon – Les Boulons sont très courants dans la Zone. Ils peuvent être utilisés en tant que leurres ou créer des passages sécurisés dans les Anomalies.

Concentration – Un statut positif que vous pouvez défausser pour relancer les dés de votre choix lors d'un lancer d'Attaque, de Défense ou d'Activation d'Anomalie.

Neutralisé – Un statut négatif qui limite les Actions d'une Entité.

Vulnérable – un statut négatif qui rend une Entité plus sensible aux Attaques.

Visibilité Nulle – Placé sur le Plan, ce pion obstrue la visibilité. Aucune Entité ne peut tracer de LdV qui passe par une case contenant ce pion.

Attention Minimale – Du bruit et autres traces de votre présence que les Ennemis peuvent ignorer. Sur les cartes Activation des Ennemis , les Ennemis vont chercher à couvrir divers endroits du Plan. Parfois, ils vont même ignorer les placés par les Stalkers.

Attention Maximale – Du bruit et les autres traces de votre présence que les Ennemis vont pouvoir suivre. Les cartes Activation des Ennemis mettent l'accent sur la traque des Stalkers par les Ennemis, qui vont rechercher toutes les sources de .

Ennemis :

Ennemi Horde – Des Ennemis communs et en grand nombre, faciles à éliminer, mais dont le flot est ininterrompu.

Ennemi Élite – Ils sont coriaces et frappent fort, mais sont peu nombreux. Leur apparition est généralement limitée.

Ennemi Boss – Des Ennemis très rares et extrêmement dangereux. Il est parfois plus sage de les éviter, mais si vous êtes forcé de les combattre, assurez-vous d'avoir un bon plan.

/ / / – Ces symboles renvoient aux Ennemis de la couleur indiquée.

Tous les Ennemis – Ce symbole renvoie à tous les Ennemis (y compris ceux dépourvus de pion Équipe).

/ / / / / / / / **Équipe et couleur des Ennemis** – Les couleurs permettent de différencier les comportements des Ennemis (en fonction des cartes Activation des Ennemis). Les faces portent les numéros « 1 » ou « 2 » et servent à définir à quelle équipe appartient l'Ennemi.

Déplacement – La valeur de Déplacement de base de l'Ennemi.

PV d'Ennemi – La valeur de PV maximale de l'Ennemi.

Perte de PV d'Ennemi – Des pions appliqués aux Ennemis, qui réduisent leurs PV. Un Ennemi meurt dès qu'il tombe à 0 PV.

Dégâts – La puissance de l'Attaque d'un Ennemi.

Autres :

Action Standard – Des Actions qui requièrent de décaler votre pion Tour d'un cran vers le bas. Vous pouvez généralement accomplir deux Actions de ce type par tour.

Action Gratuite – Des Actions illimitées que vous pouvez effectuer autant de fois que vous le souhaitez.

/ / **Règle supplémentaire** – Des règles supplémentaires qui viennent modifier certaines Actions ou qui produisent des effets passifs.

Marqueur Universel/Munitions – Certains effets ont recours à des marqueurs universels. Appliqués à une Arme, ils représentent les Munitions de celle-ci.

Nombre de Stalkers – Une valeur numérique égale au nombre de Stalkers dans la partie.

Irradiation de base – Indique les Radiations émises par les Artefacts. Lors de la phase des Ennemis et de la Zone, vous devez augmenter votre Irradiation, si nécessaire, afin qu'elle corresponde à celle de votre Artefact équipé doté de la valeur la plus élevée.

/ / **Munitions de Pistolet / Fusil de Guerre/ Fusil de Chasse** – Indique les différents types d'Armes et les Munitions qu'elles utilisent.

Munitions Spéciales – Les Armes les plus exotiques nécessitent des Munitions que l'on trouve rarement dans la Zone.

Coupons – La monnaie utilisée dans la Zone.

GLOSSAIRE DES SILHOUETTES

ENNEMIS

**Certaines silhouettes portent des noms différents de la carte Ennemi qu'elles représentent.

6 Snorks

6 Rongeurs

5 Chiens

4 Tiques

2 Manipulateurs

2 Sangsues

2 Rampants

1 Chimère

1 Pseudo-géant

1 Poltergeist

1 Izlom

8 Zombis

4 Ennemis Militaires
(Mercenaire, Monolithe)

1 Cornus

2 Ennemis en Exo-squelette
(Dalik)

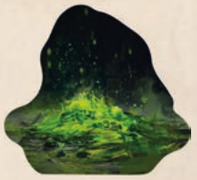
8 Bandits – 3 au Fusil
de Chasse, 3 au Fusil de
Guerre, 2 à la Mitrailleuse
(sans spécification du scénario,
les 8 silhouettes représentent
la même carte Ennemi)

ANOMALIES

*Ces silhouettes peuvent représenter différents types d'Anomalies.

3 Électrique
(Électrica, Tesla)

3 Feu (Colonne de feu,
Comète, Pétard)


3 Chimique
(Bulle, Champignon Visqueux)

3 Gravitationnelle I
(Hachoir, Tremplin)

2 Gravitationnelle II
(Aimant)

3 Gravitationnelle III
(Rasoir)

1 Spéciale
(Frigorifique, Faux Miroir)

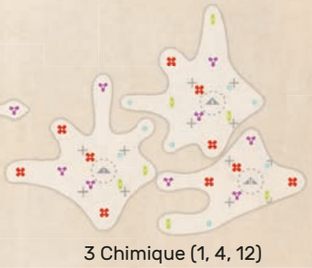
2 Spatio-temporelle
(Spatiale)

ALTÉRATIONS

*Les altérations d'Anomalie sont généralement liées à un type donné d'Anomalie, mais il peut arriver qu'un effet de jeu vous demande d'utiliser une altération spécifique.

1 Spéciale (98)

3 Feu (2, 9, 10)


3 Chimique (1, 4, 12)

3 Gravitationnelle (3, 5, 8)

3 Électrique (6, 7, 11)

INDEX

Accessoire (Arme) 26
Accessoire (Armure) 24
Achats 9
Action de Base « Déplacement Prudent » 20
Action de Base « Boulons et Écrous » 21
Action de Base « Collecte » 20
Action de Base « Déplacement » 20
Action de Base « Leurre » 20
Action de Base « Poignard » 21
Action de Base « Préparation » 20
Action de Base « Rechargement » 20
Actions 19
Actions de Base 20
Activation d'Anomalie 36
Activation des Ennemis 30
Adjacent 12
Altération d'Anomalie 36, 42
Anomalies 36
Anomalies inactives 36
Arme 26
Armure 24
Attaque des Ennemis 33
Attaquer plusieurs Ennemis 27
Attention 20, 22, 30
Autocollants 8
Bâtiment 13
Blessure Grave 28
Blessures des Ennemis 28
Bloquer les symboles Anomalie 37
Boîtes de mission 5
Bord des cases 12
Boulons 17
Campagne 6
Carte Artefact 25
Cartes Altération de Plan 16
Cartes Contrôle 4
Cartes Environnement 16
Cartes Équipement 25
Cartes Événement 18
Cartes Événement Aléatoire 18
Cartes Événement de mission 18
Cartes Note 16
Case 12
Case comble 12, 17, 20, 32
Cases inondées 12
Centre de l'Anomalie 36
Charge 33
Chargeurs 26
Chemin le plus court 14
Cible 30
Classeur de Campagne 7, 8
Compagnon 9, 40
Compteur Geiger 13, 22, 35
Concentration 29
Cocher des lieux 8
Contact 9
Conteneur d'Artefact 24, 25
Contrat 9
Coupons 4, 9
Couvert 13
Dé Anomalie 36
Déclencheurs 20, 21
Défausser une carte Environnement 16
Défense 24, 33
Dés Équipement 5
Dés Stalker 5, 23
Détecteur 24, 37
Dispersion 27
Effet Immédiat 18
Effets de Fin de Round 18, 35
Ennemi : Boss 31
Ennemi : Élite 31
Ennemi : Horde 31
Ennemi : Humain 31
Ennemi : Mutant 31
Ennemi : Psionique 31
Ennemi 31
Ennemi inconnu 7
Entités 12, 40
Épilogue de mission 10
Événement Actif 18
Exploration de la Zone 8
Exposition aux Radiations 35
Fenêtre 12
Fin du tour d'un Stalker 19
Guide des missions 10
Histoires 6
Interruption du Déplacement (Ennemis) 32
Interruption du Déplacement (Stalkers) 20
Irradiation 22
Irradiation Critique 22
Irradiation de Base d'un Artefact 25, 35
Le plus proche 14
Lésion Critique 29
Ligne de Vue (LdV) 15
Limite des éléments de jeu 6
Livre des Scripts 8
Marchand 9
Marqueurs sur le pion Tour 19
Masques 7
Mise en Place de la mission 10
Mission 18
Mode Stalker solitaire 38
Mort (Ennemis) 28
Mort (Stalkers) 29
Munitions 26
Mur 12
Navigation dans la Zone 8
Nombre de Stalkers 6, 18, 30
Objectif de la mission 18
Objet 24
Orientation des Ennemis 34
Paquet Événement 18
Partie du corps (Ennemi) 31
Passer son tour 19
PDA (plateau de joueur) 23
Phase d'Événement 18
Phase des Ennemis et de la Zone 30
Phase des Joueurs 19
Pion Artefact 17
Pion Butin 17
Pions Équipe Ennemie 31
Pions Piège 5
Pions Statut 29
Pions sur le Plan de mission 17
Pions Tour 19
Plan de la Zone 8
Plan de mission 12
Planque 9
Poches 25
Point de Vie (Ennemi) 31
Porte 12
Portée 14
Portée Effective 26
Poussée 20
Prologue de la mission 10
PV (Stalker) 23
Radiations Environnementales 13
Rang 25
Réaction des Ennemis 34
Recevoir une nouvelle carte Équipement 25
Récupération 23
Récupérer un Artefact 37
Réduction de l'Attention 22, 35
Règles d'or 6
Règles de Déplacement des Ennemis 32
Règles de Déplacement des Stalkers 20
Règles supplémentaires 21
Relances 27, 29
Réserves d'Ennemis 28
Retirer une carte Environnement 16
Retourner une carte Environnement 16
Rotation 32
Sac à Dos 25
Salles 13
Séquence d'Attaque (Ennemis) 33
Séquence d'Attaque (Stalkers) 27
Silhouette des Ennemis 42
Silhouettes d'Anomalie 42
Solo 9
Stalker 23
Stalker de Tête 24
Structure du round 18
Tableau comparatif des Entités 40
Taille des cases 12
Terrain infranchissable 12
Territoires Perdus 39
Tir 23, 27
Tour 19
Tous les Ennemis 30
Tuiles Plan 1, 12
Types d'Ennemis 31
Vente 9
Visibilité Nulle 17
Vulnérable 29

RÉSUMÉ DES RÈGLES

RADIATIONS ENVIRONNEMENTALES

Après avoir décalé votre pion Tour d'un cran vers le bas (en général à la suite d'une), augmentez votre Irradiation de la plus haute valeur de des cases que vous avez parcourues au cours de l'Action. Ce montant est réduit par le modificateur de Radiations Environnementales de votre Armure.

EXPOSITION AUX RADIATIONS

Lors de la phase des Ennemis et de la Zone ou quand il vous est demandé de subir les effets de votre exposition aux Radiations, vérifiez la position de votre compteur Geiger. Si vous avez atteint le seuil jaune, orange, rouge ou noir, lancez le nombre de indiqué et perdez autant de PV que le nombre de ★ obtenus.

0-3 : seuil vert – ne lancez pas de dé.
4-7 : seuil jaune – 1 .
8-11 : seuil orange – 2 .
12-15 : seuil rouge – 3 .
16 : seuil noir – 4 .

ATTENTION

Tant que votre se trouve sur le Plan, aucun effet ne peut placer votre .
Tant qu'un Ennemi dispose d'une LdV sur votre Stalker, votre reste dans votre case et aucun effet ne peut le déplacer, le placer ou le réduire.

Quand vous traversez une case dans la LdV d'un Ennemi, placez votre dans la première case que vous traversez qui n'est plus dans la LdV d'un Ennemi.

Quand vous terminez votre Déplacement, si votre n'est pas sur le Plan, placez votre dans votre case.

Réduction de l'Attention

Certains effets réduisent l'Attention. Quand vous réduisez votre , retournez le pion sur . Quand vous réduisez votre , remettez-le sur votre PDA.

ACTIVATION D'ANOMALIE

Après le Déplacement d'une Entité, si elle est entrée, a traversé ou quitté une case contenant des symboles Anomalie, lancez le . Si une de ces cases contient un symbole non recouvert qui correspond au résultat du dé, activez l'Anomalie en fonction de la carte de celle-ci.

RÈGLES DE DÉPLACEMENT DES STALKERS

Le Déplacement peut prendre diverses formes et provenir de sources différentes. Quoi qu'il en soit, tous les Déplacements des Stalkers sont soumis aux règles suivantes :

Pour vous déplacer de X cases, déplacez simplement X fois votre Stalker vers une case adjacente. Les cases séparées par des terrains infranchissables ou un mur sans fenêtre ne sont pas considérées comme étant adjacentes.

Si vous entrez dans une case contenant un Ennemi, votre Déplacement est immédiatement interrompu et se termine.

Si vous devez terminer votre Déplacement dans une case comble, Poussez l'une des Entités qui s'y trouvent (en commençant par les Stalkers, s'il y en a) vers une case adjacente (celle d'où vous venez, si possible). Si aucune Entité ne peut être Poussée pour vous faire de la place, vous ne pouvez pas terminer votre Déplacement dans cette case.

Si vous quittez une case contenant un Ennemi, orientez la silhouette de ce dernier afin qu'il soit face à la case vers laquelle vous vous êtes déplacé.

TYPES D'ENNEMIS

En fonction de leur type, les Ennemis sont soumis à certaines règles supplémentaires :

Humain	Psionique	Mutant
• Considère les fenêtres comme des bords ouverts.	• Considère les fenêtres comme un terrain infranchissable.	• Considère les fenêtres comme des murs, à moins d'être un Psionique.
• À sa mort, placez 1 dans sa case.	• Ne lâche pas de à sa mort.	• Ne lâche pas de à sa mort.
• Sa Vue est généralement limitée à longue Portée vers l'avant, courte Portée sur les côtés et à rien dans le dos.	• Une bonne Vue s'étendant généralement dans toutes les directions.	• Sa Vue n'est pas toujours bonne, mais elle s'étend au moins à Portée 1 dans son dos.
• Son Spécial lui permet généralement de se replier à couvert.		

SÉQUENCE D'ATTAQUE DES STALKERS

Pour effectuer une Attaque, suivez les étapes suivantes :

1. Choisissez une Action d'Attaque et une cible légale.
2. Décalez votre pion Tour d'un cran vers le bas si l'Attaque est une et dépensez toute ■ requise.
3. Placez le pion Attention indiqué.
4. Ciblez une partie du corps.
5. Lancez les dés.
6. Si vous disposez d'un ou de tout autre effet vous permettant de relancer des dés, vous pouvez l'utiliser maintenant.
7. Résolvez les résultats du lancer.
   - Dépensez des pour appliquer des effets supplémentaires.
   - Comptez les ★ obtenus et comparez-les à la valeur de Toucher de la partie du corps ciblée (Si vous effectuez une Attaque Armée à Portée Effective de votre Arme, n'oubliez pas que chaque compte comme 4 ★). Résolvez l'effet du seuil le plus élevé atteint pour cette partie du corps.
   - Si vous infligez une Blessure Légère ou Grave, piochez une carte Blessure d'Ennemi et appliquez-en les résultats.
   - Si vous ne parvenez pas à atteindre un seuil, votre Attaque rate.
   - Dépensez vos restants pour appliquer des effets supplémentaires.
8. Si vous n'avez pas tué l'Ennemi ciblé, orientez-le face vers votre Stalker.